Nº12

PVP:
795.-ptas.
ARGENTINA $9,50

REVISTA DE CÓMICS MANGA & ANIME CON CDROM

DOBLE póster regalo

ドカン DOKAN

*PARA USAR EL CD-ROM DE REGALO SE REQUIERE WINDOWS 95

68 páginas a todo color



Gasaraki,
tecnología y tradición



Cowboy Bebop
se apunta al desmadre



Mazinger Z
en papel



CYBER WEAPON Z

LLEGA LA ACCIÓN!!

cd-manga: mira el contenido al dorso

00012


POR FIN UNA TIENDA CON TODA LA NOVEDAD JAPONESA.
LOS MANGAS, REVISTAS Y GOODS DE LAS SERIES DE MÁS ÉXITO.
VENTA POR CORREO.
Hospital Clinic
Av. Roma
C/ d'Aragó
TONKAM BCN
C/ del Comte d'Urgell
C/ Villarroel
C/ Casanova
20
59 20 14
59 14
C/ Consell de Cent
Urgell
TONKAM
Villarroel, 107 - 08011 BARCELONA - Tel. (93) 454 71 36

DOKAN

REVISTA DE MANGA & ANIME
AÑO 1/ Nº12-ABRIL'99

EDITORIAL

En este mes de Abril nuestra **Dokan** cumple un añito de vida. A lo largo de estos doce meses la revista ha evolucionado y ha sufrido cambios para irse adecuando cada vez más a vuestros gustos, ya que esto lo hemos tenido claro desde el principio. Que esta es vuestra revista. Este mes se incorporan nuevas secciones: lecciones de dibujo (que nos pedíais con la misma insistencia que el curso de japonés) y maquetas. El apartado de cultura también presenta cambios; se ha eliminado la sección de recetas y la de fiestas, ya que se ha expuesto en el total de sus entregas una visión global de ambos aspectos de la cultura nipona. La sección de libros presenta una entrevista en esta ocasión y en el curso de japonés... *testo*! o sea, una pequeña encuesta para probar vuestros conocimientos. A un mes vista del Salón del Cómic de Barcelona, esperamos veros a todos allí, ya que en principio tenemos intención de estar presentes como en el pasado Salón del Manga.

■ **Mary Molina**



En Portada:
Anling de Cyber Weapon Z ÓFreeman.
Andy Seto/ Chris Lau
Llega la acción de la mano de Hikari Ediciones; una de las novedades más impresionantes para el próximo Salón del Cómic de Barcelona.

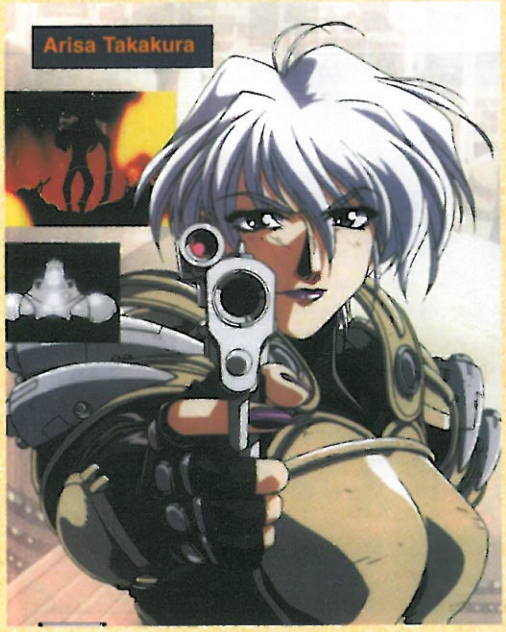


もくじ SUMARIO

Número 12. Abril 1.999
DIRECCION: Mª José Castro. **REDACTOR JEFE**: Mary Molina. **COLABORACIONES**: Bárbara Pesquer, Lázaro Muñoz, TONKAM, EM3 (Miguel Michán), Jorge Orte, Andrés G. Mendoza, Marc Bernabé, Marc Arambudo, Zahara Medina, Manuel Robles, Little Andy, Xinnai, Miko to Mako, Manga Films, Selecta Vision. **COLABORACIÓN MULTIMEDIA**: Juan Miguel González Cortinas. **TRADUCCIONES**: Bárbara Pesquer. **CONTENIDO CD**: José García, Albert Sanz y Mary Molina. **DISEÑO Y MAQUETACION**: Gabriel Sánchez-Trincado G. **REDACCION Y ADMINISTRACIÓN**: Ares Informática S.L. Avda. Mare de Déu de Montsserrat, 2-Bis. 08970 SANT JOAN DESPÍ (Barcelona). Tel: 93 477 02 50 •Fax: 93 477 22 84. **SECRETARIA DE DIRECCION**: Yolanda Montón. **ADMINISTRACION**: Asun Castro, Luisa García y Sonia García. **DIRECTORES DE PRODUCCION**: José García, Albert Sanz. **FOTOMECANICA**: Ares Informática, S.L. **IMPRESION**: Rotographik S.A. **DUPLICACION CD's**: MPO Ibérica S.A. **DISTRIBUCION**: COEDIS S.A. **DISTRIBUCION EN ARGENTINA**: D & S. S.A. Santa Elena 375/381. CP 1289 Capital Federal Tel: 301 1420/ Fax: 301 1411Capital y gran Buenos Aires: RB & M - Depósito Legal: B-18.215-98

Dokan número 12. E-mail: dokan@intercom.es. Publicación mensual de Ares Informática S.L.

EL ANIME DE GUNDRESS


Arisa Takakura


Marsha Asano


Michelle Iga


Yun Kei


Silvia Kakihana

En su momento ya os mencionamos **Gundress**, la nueva animación en la que de nuevo encontrábamos a Masamune Shirow (Appleseed, The ghost in the Shell,... etc.), que ya ha visto su estreno el mes de marzo. Estamos en el año 2100, y la ciudad de Yokohama ha vuelto a nacer como **Bayside City** pero con un nivel a reventar de armas de fuego y *landmates*. Para tener control sobre esta enorme masa y hacer cumplir la ley están los grupos especiales, los **Bounser**. Y del mismo lado, un grupo especialmente enigmático, una empresa denominada **Angel Arms**, en la que encontramos a las cinco chicas muy distintas entre sí, las *Bounser Ladies* o *Gundress* que, desde la oscuridad, se dedican a resolver los asuntos más turbios. Estas *gundress* son: **Arisa Takakura**: con un carácter muy anárquico, desde muy joven trabajó como asesina profesional y como *cyborg* terrorista. 21 años. **Marsha Asano**: ex- policía de Los Angeles. 18 años. (C.V. Akemi Okamura). **Michelle Iga**: es un genio y quien aglutina a todo el equipo. 16 años. (C.V.Tomoko Kawagami). **Yun Kei**: era mercenaria, líder de un grupo militar. (C.V. Kumiko Watanabe). Y por último **Silvia Kakihana**: con mucha fuerza física y muy decidida 19 años. En la producción, trabajan con Shirow colaboradores que ya había tenido en **Landlock**: el grupo ORCA, tanto en la producción (por ejemplo, a Akira Amasawa) como en la supervisión. Mientras que en la dirección tenemos a Masahiro Tanidabe, el diseño de personajes es de Yuuki Iwai y de Tetsurô Aoki (*RG Veda, Silent Möbius y Vampire Hunter Yôko*). El diseño de los *mechas* es de Hiroji Watanabe y la dirección de la animación la realiza también Yuuki Iwai.

FINALIZA NADESICO

Con la publicación del cuarto de sus volúmenes, Kia Asamiya concluye esta peculiar *soap-opera* espacial que es **Yûgeki Uchû Senkan Nadesico**. La abrumadora fuerza del Nadesico se despliega, Akito va en busca de Yurika sin pensarlo dos veces... El volumen final ha llegado;(Kadokawa, 540 Yenes).



TENCHI MUYO! IN LOVE 2 HARUKA NARU OMOI

Han pasado al menos dos años desde que Tenchi Muyô saltó a la actualidad con su primera película *Tenchi Muyô in Love!!* ahora aparece la decisión definitiva de Tenchi y con ella lo que parece ser la conclusión de la serie en esta tercera producción. Su estreno se prevé durante la *Golden Week* japonesa (o semana dorada en que los nipones tienen los 7 días festivos, ya que enlazan algunas fiestas).
La historia empieza donde había terminado la primera de las producciones. **Tenchi Muyô! in Love 2 - Haruka naru omoi** (recuerdos que se vuelven distantes) empieza un día de primavera, cuando los cerezos empiezan a estar en flor y para variar **Ryôko** y **Aeka** están enfrascadas en sus habituales peleas por Tenchi preguntándole ambas con el dedo acusador con quién de las dos se queda. Harto de la situación consigue salir por patas refugiándose del escándalo en el bosque y a partir de ese día no vuelven a verle. Al cabo de medio año vuelve a aparecer con un aspecto mucho más adulto y parece que está viviendo con una chica algo misteriosa, **Haruna.** Además, parecer haber cualquier recuerdo del pasado y toda la *troupe* se mueve para intentar averiguar qué pudo pasarle. Esta producción la dirige Hiroshi Negishi (*Slayers Excellent*) y la supervisa Masaharu Amiya (*GS Mikami, Blue Seed*). La animación la dirige Shinichi Yoshino y en el diseño de los personajes y su desarrollo encontramos a Hideki Takahashi, siguiendo muy de cerca el estilo de las últimas producciones para televisión.

BANNÔ BUNKA NEKO MUSUME DASH- DANKE SCHÖN FÜR ALL DIE GROBEN ERLEBNISSE







Acaba de aparecer este OVA con el título: *Danke schön für all die groben Erlebnisse* (30mn, 6.600 Yenes) y el siguiente está en camino. Ya se ha descubierto que en realidad Nuku.Nuku se trataba de un androide de las industrias Mishima y ahora se plantea el interrogante de para qué fue creada en realidad. La razón de tanto poder. Tal vez para proteger a sus seres queridos. ¿Pero de qué?. Es la antesala del gran clímax final, en el cuarto de sus volúmenes.



SHOJO KAKUMEI UTENA-ADOLESCENCE MOKUSHI



El año pasado os hicimos mención de la película de *Shôjo Kakumei Utena*. En concreto, esa película se trata de *Shôjo Kakumei Utena - Adolescence Mokushi*, que tendrá su estreno este verano. Su contenido no es parte del último episodio, sino que tiene un carácter bastante independiente. Recrea a cada uno de los personales principales que habíamos visto en la serie haciendo especial hincapié en los temas ya característicos de Utena: una heroína que es un héroe y viceversa, romper la cáscara del huevo que limita el mundo, cumplir pase lo que pase lo que dicten sus destinos en una dura lucha en el juego de los Duelistas, la renovación y transformación a Anshî (o Anthy) y a Utena... en el despertar de las grandes preguntas de la vida en un contexto marcado por la palabra "Adolescence" entendida como la primavera de la vida, la pubertad. El *staff* que la produce es el mismo que el de la serie de televisión; con su mismo director, la supervisión de Kunihiko Ikuhara y el diseño de personajes de Shinya Hasegawa, que sufre un notorio cambio tanto en Utena como en el resto de los personajes principales.

EL AUTOR DE YAWARA ENTRE LOS 100 MEJORES DEL '98



A principios de este año se realizó una encuesta acerca de los cien mejores mangas publicados a lo largo del año 1998 estando entre ellos: *Devilman lady, Berserk, Trygun Maximum, Basara, Meitantei Conan, Hunter x Hunter, JôJô no Kiseki na bôken, Vampire Hunter D, Rurôni Kenshin, Happy!, Inu Yasha, Lupin san yo, Card Captor Sakura, Kyuketsu Hime Miyu, Shi to Kanojo to boku, Forget me not* y con el máximo galardón **Naoki Urasawa**, el autor de Yawara!! con **Monster**. Un manga que centra su acción en Alemania y con una historia de estética más siniestra y muy distinta a las obras creadas hasta ahora.

ORPHEN - EL MANGA

Majutsushi Orphen ha visto su adaptación en el mundo del manga con un autor de categoría como es **Hajime Sawada**. Se le ha dado el título de *Majutsushi Orphen no Hagure Tabi*. Sawada nació el 26 de enero de 1.967 en Tôkyô; empezó a trabajar como asistente y desde setiembre de 1.990 empezó a publicar *Matools no Chizoku-Blood of Matools* en la editorial Fujimi Shôbo; obra en la que demuestra sobradamente su talento y un estilo gráfico espectacular que a lo largo de esta obra evolucionó muchísimo. Así pues, este dibujante veterano recrea las aventuras de Orphen, este tipo tan insolente, partiendo de las novelas de Yoshinobu Akita, que guioniza este manga publicado por Kadokawa, ya con su segundo volumen a la venta. ¿Los inicios? Orphen es un tipo de muy mal carácter y capaz de dominar la magia negra sin tener reparos en aquello que rezaba "el uso indebido de la magia negra puede causar daños irreversibles". Vive en una época de paz y está dispuesto a hacer cualquier cosa por dinero. Así pues, acepta el encargo de Childman (un hombre con todo el aspecto de un Yakuza) de encontrar diversos objetos mágicos. Pero en su pasado hay algo más que magia, una chica llamada Azalea (Azalî).

GUERRA DE MAHÔ





No deja de ser curioso el lanzamiento que ha realizado Play Station en el mes de febrero. El juego **Majôkko Daisakusen** (¡¿La gran guerra de las pequeñas brujas?!). Jugable para uno o dos jugadores y al precio de 6.800 yenes, este juego de Bandai recoge a diversas brujas y Magical Girls que van desde Mahô Tsukai Sally (1966) hasta Cutey Honey. El juego es de simulación y con una total libertad para escoger a la cabecilla y con ella, un dicharachero grupo de brujitas debemos enfrentarnos a las fuerzas del mal para salvar al mundo de los pequeños desastres que se causan (como por ejemplo amargar a las jovencitas japonesas).





YUMIKO IGARASHI EXPO

El 20 de noviembre se inauguró en una ciudad de la prefectura de Okayama, un museo dedicado a la Yumiko Igarashi , la popular autora de obras como *Candy Candy, Georgie* o *Mayme Angel*. En un lugar bastante turístico para las familias japonesas; se inauguró este museo que dispone de una exposición permanente con más de mil originales distribuidos en dos pisos. Dibujos a color, páginas del comic y todo tipo de *merchandising* creado en su época. Además, lo más importante es que una vez al mes, contará con la presencia de Yumiko Igarashi para brindar a sus admiradores su prestigiosa firma. Ha vuelto a suceder. Os reseñábamos en el nº9 de Dokan la publicación del primer comic-book de Pocket Monsters titulado Pokémon en EEUU. Tal fue su éxito que la exagerada demanda de librerías y quioscos provocó una segunda edición del primer número. Ahora, con la aparición del segundo se ha repetido la hazaña. Este manga está situado en el topt en de la lista de los cómics más leídos en EEUU y la editorial Viz (que no sé si se esperaba este éxito) está encantada. ¿Podremos llegar a vivir en España un fenómeno así? Recordemos que en Japón, Pokémon también es todavía un fenómeno de masas.

TRADING CARDS: 4 NUEVAS COLECCIONES

En el rincón que habitualmente le dedicamos a las *Trading Cards*, introducimos este mes cuatro nuevas y significativas colecciones que han aparecido este año y para todos los gustos. Para los adictos a **Fujishima** y a las divertidas peripecias de la policía de *Bokuto Taihô Shichauzô TV Series*, está una colección con imágenes de la serie (cap. 5 a 51) además de tarjetas especiales e ilustraciones de Atsuko Nakajima en una extensa colección de 173 *cards*. La segunda corresponde a **Sampaguita**, el *Yaru Drama* en el que encontramos a Masamune Shirow y que incorpora *cards* acerca de la historia, *cards* con ilustraciones, especiales y *metalic cards*, 61 *cards*. Los terceros son **Cowboy Bebop** con una colección de 93 *cards* con la división habitual. Tres especiales, diseños de los personajes, sobre la historia, sobre los personajes... Y por último, nos acercan a los *mecha*, con la **Super Robot Taisen** (Scramble Gathers) en dos colecciones de 186 y 172 tarjetas respectivamente. Tarjetas para jugar en RPG, y que incorpora en cada una la imagen de robots muy diversos en SD como *Gundams, Evas* o *Gunbuster*.

MANGA NEWS 漫画

España

PLANETA DE AGOSTINI COMICS

Mangas



➪ **SLAYERS** 1 y 2 (de 8) *Hajime Kanzaka/ Shoko Yoshinaka comic-book 64 páginas *425 pesetas *en Dokan nº11 se informó que esta publicación ya iba por el nº 3; debido a un retraso esto no es así y a la venta está por el momento el cómic-book nº1/2; quizá para estas fechas esté a punto de salir el 3.*

➪ **DRAGON BALL**. Serie azul núms. (31/32 *quedaban por reseñar*) 33/34 (de 58) *Akira Toriyama
48 páginas. *295 pesetas. (por número) *quincenal

➪ **DRAGON BALL.** Serie amarilla núms. 104, 105, 106, 107 y 108 (de 153) *Akira Toriyama
32 páginas. *195 pesetas. (por número) *semanal

➪ **FLAME OF RECCA** *Nobuyuki Anzai (9 nºs. publicados)
64 páginas *425 pesetas.
En estudio su continuación.

➪ **RANMA, 7ª parte núm. 12** (de 14) *Rumiko Takahashi
48 páginas. *395 pesetas.
Completando la información del número anterior, se nos ha comunicado que esta es, por el momento, la última parte que se publica de Ranma, y que queda en estudio su continuación.

➪ **3x3 OJOS 4ª parte núm. 6** (de 14) *Yuzo Takada
40 páginas. *325 pesetas.
Esta también es la última parte de esta colección por el momento.

Novedad!



➪ **Ryu Knight núm. 1** (de 8) *Takehiko Ito *425 pesetas.

Biblioteca Manga

Novedad!

XVII Salón del Cómic de Barcelona

❒ **I"s nº1** (de 11) *Masakazu Katsura
80~96 páginas *595 pesetas.
La novedad más caliente para el XVII Salón del Cómic de Barcelona, en mayo. Un nuevo manga de Katsura que seguramente ocupará un lugar especial en la biblioteca de los muchos fans de este autor.

❒ **DOCTOR SLUMP núm. 24** *Akira Toriyama
88 páginas *595 pesetas.

❒ **OUTLANDERS núm. 7/8** (de 14) *Johji Manabe
96 páginas. *595 pesetas.



❒ **STEAM DETECTIVES núm. 7** (de 8) *Kia Asamiya
96 páginas. *595 pesetas.

❒ **STAR WARS núm. 6/7/8** (de 12) *George Lucas/ Hisao Tamaki
96 páginas. *595 pesetas.

❒ **LEVEL-E núm. 5** (de 7) *Yoshihiro Togashi
96 páginas. *595 pesetas.

❒ **HYPER POLICE núm. 5** (de 7) *Mee
96 páginas. *595 pesetas.

❒ **OZN nº6** (de 8) *Shiroh Ohno
96 páginas. *595 pesetas.

Tomos

Novedad!

XVII Salón del Cómic de Barcelona

✪ **COWA! *Akira Toriyama**
190 páginas aprox. *1.200 pesetas.

✪ **DETECTIVE CONAN** *Gosho Aoyama
6 vols. publicados
*el nº7 que anunciábamos en nuestro número anterior corresponde al nº1 de la **segunda parte** prevista para esta serie (7 nºs más), pero no saldrá hasta **junio**; pero una buena noticia para sus aficionados, **baja el precio a 995.-ptas. por tomo.**



✪ **DRAGON BALL ANIME COMICS nº5**
- La súper batalla. 1ª parte
*695 pesetas.

✪ **MARMALADE BOY vol. 4** *Wataru Yoshizumi
190 páginas *1.200 pesetas

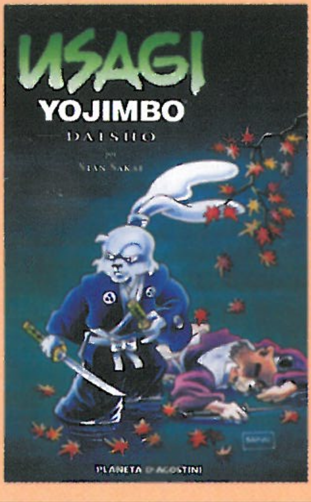


Noticia

Patlabor nº1 (de 6/ segunda parte) Aparecerá en mayo, fecha exacta todavía por confirmar.

Libros

USAGI YOJIMBO -Daisho -





*Stan Sakai
200 páginas
*1.295 pesetas
De nuevo nos encontramos ante un libro de Stan Sakai, Daisho, que sigue las aventuras de Miyamoto Usagi, un samurai vagabundo. El presente volumen consta de varias historias cortas que tienen un vínculo común, y es la sucesión de acontecimientos que rodean a Usagi. Después de no haber podido evitar el asesinato de un monje y ante la tarea que se autoimpone (entregar la flauta del monje al templo más próximo) llega a una aldea donde le espera Kedamono, un asesino bebedor de sake y la esposa de Shubo, un samurai que apostaba para sobrevivir a quien Usagi mató en combate. La siguiente aventura lleva a Miyamoto a otra aldea, un lugar donde una banda de asesinos tiene aterrorizado al pueblo entero, obligándoles a trabajar para ellos.

NORMA EDITORIAL



Record of the Lodoss War nº2 (de 3)
Autores: Ryo Mizuno/ Masao Matsumoto
Formato: prestigio
Precio: 850.-ptas.
La historia épica que ha marcado a los fans de la fantasía heroica, japoneses y también españoles. La que en principio comenzara como juego de rol, tiene ya dos versiones en manga (esta es la segunda), muchísimas novelas, varios juegos RPG y no hace falta decir que una estupenda animación, repartida en varios OVA's y la serie de televisión que ya finaliza. Recordad que las novedades de Norma salen el día 25 de cada mes, así que si el nº1 ha salido el 25 de marzo, el nº2 sale el 25 de abril, el 3 el 25 de mayo...etc.



Nadesico (4 nºs publicados)
Formato: prestigio. B/N. 96 páginas
Autor: Kia Asamiya
Precio: 850.-ptas. (por número)
En estudio su continuación.



Nadesico (4 nºs publicados)
Formato: prestigio. B/N. 96 páginas
Autor: Kia Asamiya
Precio: 850.-ptas. (por número)
En estudio su continuación.

Dragon Ball GT, la revista oficial nº 3/4
Formato: 21 x 29,7 cm. 48 páginas, color
Precio: 450.-ptas. (por número)





Darkhair Captured nº2 (de 4)
Autor: Ryusuke Mita
Formato: prestigio; nºs 1 y 4 de 88 págs; nºs 2 y 3 de 80 págs.
Precio: 600.-ptas.

Kamikaze
Continuación en proceso.

Flag Fighters
Está en estudio su continuación.

Neogénesis Evangelion 100% Newtype Collection
Formato: folio, color
Autor: Yoshiyuki Sadamoto / Gainax.
Precio: 4.950.-ptas.

Nota importante: nos ha llegado un comunicado de Norma Editorial donde se especifica el porqué de su reducción de títulos manga y la escasez de novedades. Aunque en marzo/abril se inician series importantes como ***Record of the Lodoss War*** o ***Darkhair Captured***, dejan claro que sólo apostarán por los productos cuya calidad los preceda. Un buen argumento y un buen dibujo, por no decir que casi espectacular, ya que estos parecen ser los gustos de los lectores. Se argumenta también (y les damos la razón) que el éxito de una serie televisiva es crucial para que el público se interese por un manga a gran escala. Aun así, han calibrado cuales han sido las series con más aceptación por parte del público y están considerando **continuar** con ***Macross 7 Trash, Jing*** o ***Kamikaze***. Y es que los números mandan, por más que nos pese.

GLÉNAT ESPAÑA

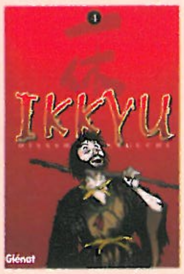


Sailor Moon
Formato: vol. japonés
Autora: Naoko Takeuchi
Precio: 995 pesetas.
Debido a un retraso de casi cuatro meses, la edición de **Sailor Moon** no se correspondía con nuestras reseñas. Glénat resarcirá este retraso publicando los tomos con una periodicidad más breve, llegando así a recuperar el carácter mensual de los volúmenes de Sailor Moon. Esta serie está prevista que termine en octubre/noviembre de este año, fecha en que empezará la publicación de **Sailor V**, que consta de dos tomos únicamente.

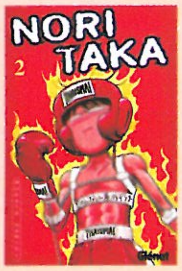
Nota: como ya os habíamos anticipado, Glénat va a editar los art-books de Naoko Takeuchi dedicados a Sailor Moon, así que ya se nos ha confirmado que en Mayo (para el salón del cómic) se publicará el primer libro de ilustraciones, cuyo formato será idéntico al japonés; lo más sorprendente es su precio: 2.995.-ptas. Lo compraremos casi equivalente a su valor en yenes y en castellano!



Raïka nº4
Formato: cuartilla
Autor: Yu Terashima/ Kamui Hagiwara
Precio: 1.995 pesetas.
Con sus habituales 300 páginas, siguen los acontecimientos situados en el Japón de la primera era. Junto a elementos de carácter fantástico, se reflejan algunos aspectos de la historia del Japón. Raïka se caracteriza por su acción y por la profusión que se hace del uso de la mitología. Una buena puesta en escena, una narrativa más fluida de lo habitual y un dibujo que cumple perfectamente con las exigencias de su guión.



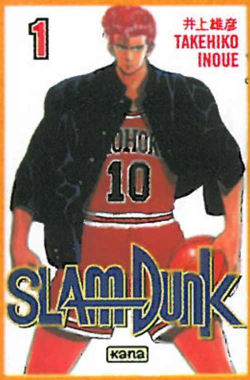
Ikkyu nº1/4
Formato: cuartilla
Autor: Hisashi Sakaguchi
Precio: 1. 995 pesetas.
Con el mismo formato que Raïka, se presenta esta colección completa. Al aparecer su volumen nº4 y último (una colección completa ^ ^) se reedita su volumen nº1. Lo cierto es que hay poquísimos títulos de manga que se reediten a parte de Dragon Ball; uno de ellos es Ikkyu, y ha sido una colección que ha gustado por su guión, dibujo y ritmo en la historia. Es un manga de carácter histórico con aportaciones filosóficas.



Noritaka nº4
Formato: vol. japonés
Autor: Maruta Hamori
Precio: 995 pesetas.
Continúan las aventuras de **Noritaka Sawamura**, el luchador de *muay thai* más particular que se haya podido ver. El humor es la base de esta historia, aunque tiene pequeñas dosis de sentimentalismo y ...no, iba a decir seriedad, pero no puedo. Las expresiones que se pueden ver en las viñetas de Noritaka reflejan completamente el estado de ánimo de sus protagonistas, cuyo nivel de exageración raya la locura. Imprescindible para pasar un buen rato leyendo.

MANGA NEWS 漫画

SLAM DUNK en francés



Este año, la editorial francesa **Kana** ha presentado su segunda novedad del año en marzo: **Slam Dunk**. Se trata de una de las obras más famosas de deporte de los últimos tiempos. Su autor es **Takehiko Inoue**. Con su trazo seguro y su estilo realista ha conseguido llevar a buen término las aventuras de un equipo de básquet, un deporte no demasiado popular en Japón hasta hace unos pocos años. La sombra del béisbol (cuyo máximo exponente en el manga es *Touch* así como H2 del mismo autor, Mitsuru Adachi) y del *soccer* (fútbol, con *Captain Tsubasa* como obra representantiva) era demasiado grande como para intentar hacer un hueco a los enormes protagonistas del básquet. Difícil, pero no imposible. A continuación os ofrecemos una entrevista que se le hizo en Japón al autor. Como veréis, no es hombre de muchas palabras.

¿Cuál es su fecha de nacimiento?
El 12 de enero de 1967.
¿En qué lugar nació?
En Kagoshima-ken, Japón
¿Dónde reside actualmente?
Ahora, en Tokyo.
¿Cuánto mide? (los fans querrán saber por qué dibuja a personajes tan altos...)
168cm.
¿Es Slam Dunk su primer trabajo? Si no es así, ¿cuál fue su primera obra y cuando la publicó?
No, mi primera obra se titulaba "Kaede Purple" y la publiqué en 1988.
¿Cómo empezó Slam Dunk?(qué le inspiró para hacer este manga)
Empecé a jugar al baloncesto en Secundaria. Empezó a gustarme este deporte y quise escribir una historia sobre él. Así empecé también a dibujar manga y escribí el guión de Slam Dunk, en el que iba a incluir algunas de mis experiencias personales.
¿Cuáles han sido sus obras posteriores a Slam Dunk?
Han sido *Vagabond, Buzzer Beater*...

Para fechas, puede consultar nuestra página en internet (también está en inglés).
(http://www.itplanning.co.jp)
Slam Dunk no parece que haya de acabar según el final que tuvo... añadirá una secuela o tomo especial a este respecto?
Preguntar si habrá un Slam Dunk 2 es como preguntar si seguiré vivo mañana. Si me muero, lógicamente no lo habrá, pero si vivo puede ser que sí lo haya. Sé que es una extraña respuesta, pero es la única que puedo dar. Hasta ahora no lo he continuado a causa de la presión externa. Cuando vuelva a sentir el magma caliente de Slam Dunk dentro de mí, quizá haya una erupción y probablemente entoces empiece Slam Dunk 2. "Nunca digas nunca jamás".
¿Cuál es el manga en que trabaja actualmente?
Vagabond.
¿Sus equipos favoritos de Básquet?
Los Lakers.
¿Y sus jugadores preferidos?
Kobe Bryant y Eddie Jones.
¿Sigue practicando este deporte?
Sí, dirijo mi propio equipo amateur y cuando tengo un poco de tiempo juego con ellos.
¿Dónde pueden escribirle sus fans?
Pueden contactar con nuestra página en internet y dirigir sus cartas a:

I.T.Planning, Inc.
General Delivery Post Restante
Setagaya Post Office
Tokyo, 155-0032
Japan

Para completar la entrevista, incluimos una pequeña ficha de Slam Dunk y unas notas informativas acerca de Chameleon Jail , Buzzer Beater y Vagabond para vuestra referencia.

TAKEHIKO INOVE -OBRA

Chameleon Jail
Empieza en el nº33 de Jump del año 89 y termina en el nº44 del mismo año (recordar que la Jump es semanal).
-2 volúmenes recopilatorios (Shueisha). Incluyen la obra con que debutó el autor, "Kaede Purple" y la historia corta "Like Jordan".

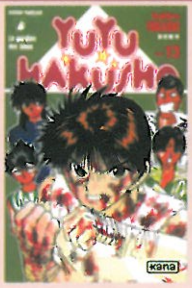
Slam Dunk: Mini-ficha
Argumento: chico (Sakuragi) conoce chica (Haruko) e intenta ligar con ella entrando en el equipo de básquet donde el hermano de ella (Aragi), el capitán del equipo. A todo esto se añaden al equipo los gangsters Mitsui y Ryota. El rebelde Sakuragi acabará cogiéndole verdadera afición a este deporte y llegará a comprender (aproximadamente) lo que significa la deportividad. Aunque pueda parecer una historia simple no lo es en absoluto y llega a alcanzar cierta complejidad en sus capítulos, en los que se cuelan algunos que otros SD y escenas muy divertidas.
-31 volúmenes recopilatorios (Shueisha/ 1990~1996).
-Libro de postales con ilustraciones (Shueisha).
-Libro de ilustraciones "Illustrations HK version" (Jonesky Limited).
-Versión animada a cargo de Toei Animation / TV Asahi / Dentsu

Buzzer Beater
Empezó a publicarse en la revista "Ran on Sports" en mayo del 96. En febrero del 97 inicia su serialización en Shonen Jump hasta agosto del 98.
La obra completa reúne 4 volúmenes recopilatorios publicados por Shueisha.

Vagabond
El protagonista es un personaje real de la historia nipona, Musashi Miyamoto (que os dimos a conocer en el nº 5 de Dokan, donde hablábamos del libro "Musashi" de Eiji Yoshikawa en el que Inoue se ha basado). Se está publicando actualmente el capítulo 40 en la revista semanal japonesa Weekly Morning de Kodansha, que sale cada jueves. Los volúmenes uno y dos o ya han salido o a punto están de aparecer.

***nota**: Takehiko Inoue continúa dibujando historias cortas, que se publican en la Jump y otras revistas de caracter parecido, y que probablemente se vayan recopilando posteriormente; la última ha sido "Pierce" publicada en Shonen Jump el setiembre del 98. Además, este autor realiza diseños para algunas casas de cosméticos tan importantes como Shiseido.*

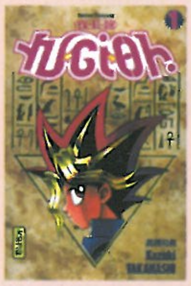
LOS MANGAS DE KANA



YU YU HAKUSHO vol.12/vol.13
La edición de la más conocida de las obras de Togashi ya cumple un año en nuestro país vecino, donde ha encontrado una muy buena acogida. Este manga de acción fue un verdadero hito en japón allá por el 94 hasta el 96, fechas de su publicación. La obra completa abarca 19 tankoubons. ¿Se atreverán con Hunter x Hunter una vez completen Yu Yu Hakusho?
Autor: Yoshihiro Togashi
Precio: por confirmar



DETECTIVE CONAN vol. 12/ vol. 13
Con numeración homónima a la colección anterior, parece que Conan ha calado profundamente en los corazoncitos de los otakus franceses, pues siguen disfrutando de sus aventuras. ¿Llegarán hasta el tomo 21?
Autor: Gosho Aoyama
Precio: por confirmar



YU-GI-OH vol.1
El guión aproximado de este manga lo tenéis en la página siguiente, con las novedades de Japón, pero vale la pena remarcar su reciente edición por parte de Kana, una arriesgada apuesta por un nuevo autor cuyo particular grafismo y modo de contar historias va por buen camino. El volumen 2 debe haber aparecido hace pocos días.
Autor: Kazuki Takahashi
Precio: por confirmar



LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE vol.15
Una parte de la saga de Poseidón ocupa este volumen. Los caballeros de bronce, con un poder similar o igual al de los caballeros de oro, se enfrentan a los 7 generales de Poseidón, que ha amenazado con anegar la Tierra si Atenea no ofrece su vida a cambio.
Autor: Masami Kurumada
Precio: por confirmar



BUBBLEGUM CRISIS, GO! GO! SABERS

Esta es una curiosa publicación que incluso a nosotros nos ha sorprendido. Tokio Kazukai lleva al papel la obra que lleva los diseños de Kenichi Sonoda (Gunsmith Cats) y que fue adaptada también al comic por Adam Warren, edición que pudimos ver editada en nuestro país de la mano de Planeta de Agostini. El presente tomo cuenta con el apoyo de AIC, la productora del anime de Bubblegum Crisis que hemos podido ver en nuestras pantallas. Con un dibujo notable, que difiere del de Sonoda, pero respetando al cien por cien los diseños nos vemos transportados de nuevo a la Tokyo futurista donde viven y luchan las Knight Sabers.

Autor: Tokio Kazukai
Edita: Dengeki Comics
Precio: 570 yenes, *1.500.-ptas. aprox.



AYASHI NO CERES vol.9

Volvemos a encontrarnos con el dibujo suave y correctísimo de Yuu Watase. En este volumen, cargado de altas dosis de dramatismo, Aya sufre un fuerte shock tras la muerte/suicidio de Miori. Ninguno de sus amigos consigue que reaccione excepto Touya, quien le regala un preciado cuchillo. Al final del volumen aparecerá un nuevo contrario, que persigue a Aya y amenaza con matar a Yuuhi.



Autora: Yuu Watase
Edita: Flower Comics/ Shueisha
Precio: 410 yenes, *950.-ptas. aprox.



YU-GI-OH vol. 9

Los que no conozcáis el popular juego del Magic, vais a sufrir un poco con este manga. Aunque la puesta en escena es muy emocionante, puesto que los elementos base de las cartas (dragones, peligrosas mujeres-pájaro y extraños utensilios que Yuugi invoca desde su baraja...) toman vida en las particulares partidas que los oponentes juegan. El objetivo es rellenar los huecos en forma de estrella de los brazaletes que llevan todos los jugadores de alto nivel. En cada partida, los jugadores "se juegan" una de las estrellas que poseen. Yuugi consigue su sexta estrella después de vencer a un curioso personaje que dominaba un muñeco de un tal Kaiba Seto, poseedor de una gran corporación. Pero un nuevo enemigo acecha, se trata de Pegasus Crossword.

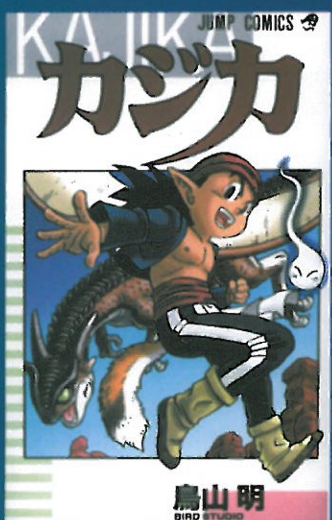
Autor: Kazuki Takahashi
Edita: Jump Comics/ Shueisha
Precio: 410 yenes, *950.-ptas. aprox.



STEAM DETECTIVES FULL COLOR STYLE

Tras un texto introductorio de Kia Asamiya, se desarrollan las 4 historias que componen este libro. Dos coloreadas por el inefable Michitaka Kikuchi, mano de derecha de Asamiya y el resto coloreadas por James Sinclair y David Stewart, de estilo más plano, con pocas o casi ninguna sombra.
Las historias ya las hemos visto en los tomos de Steam Detectives, pero lo que tiene este libro es que está compleamente en color, con formato y presentación de libro de ilustraciones, imprescindible para todo fan de la serie.

Autor: Kia Asamiya / Michitaka Kikuchi + James Sinclair / David Stewart
Edita: Shueisha
Precio: 2200 yenes, 120 págs./ *950.-ptas. aprox.



KAJIKA

Aparece recopilado el tomo unitario en que se reúne la historia de este personaje al completo. Akira Toriyama ha realizado una nueva ilustración para la portada de este volumen, además de las portadillas y páginas en color que realizó el año pasado para la Shonen Jump durante su andadura en las páginas de dicho semanario.

Autor: Akira Toriyama/ Bird Studio
Edita: Shueisha/ Jump Comics
Precio: 410 yenes, 200 págs./ *950.-ptas. aprox

Notis



Reedición Kinnikuman

Más conocido en nuestro país como Musculator. Se está llevando a cabo en Japón la reedición del manga de dicha serie, que se compone de 18 volúmenes. Actualmente se han reeditado los tomos 1 y 2 el tercero estará a punto de aparecer.

Kamikaze continúa sus aventuras en Afternoon



El conocido magazine mensual de Kodansha incluye entre sus páginas la conocida serie de Satoshi Shiki, Kamikaze. A razón de 16 a 18 páginas por mes, os podéis hacer una idea del ritmo de producción y publicación que lleva esta serie y calcular aproximadamente el tiempo que podemos tardar en volver a verla en nuestro país. Actualmente está en el mercado el primer tomo en formato semi-lujo, y es el que tradució y publicó Norma Editorial, que está a la espera de la publicación del segundo volumen en Japón.

LISTADO DE LIBRERIAS ESPECIALIZADAS

BARCELONA

- **Librería UNIVERSAL**
  Ronda San Antonio, 9 - 08011 BARCELONA
- **ANCUDIS, S.L. - Importación y exportación**
  Calle Angel Guimerá, 1 bis - ARGENTONA
  Telf: 93.756.08.32 - Fax: 93.756.01.86
- **Librería MARQUÉS**
  Calle Joaquin Costa, 30 - 08001 BARCELONA
- **Librería NEWTON**
  Calle Riera Alta, 8 - 08001 BARCELONA
- **MAKOKI**
  Plaza Sant Josep Oriol, 4 - 08002 BARCELONA
- **CONTINUARÁ**
  Vía Layetana, 29 - 08003 BARCELONA
- **NORMA COMICS**
  Pº Sant Joan, 9 - 08010 BARCELONA
- **COMICS AVENTURA**
  Calle Guipúzcoa, 13 - 08018 BARCELONA
- **ANTIFAZ**
  Calle Major de Grácia, 305 - 08012 BARCELONA
- **VERTICE COMICS**
  Calle Provenza, 138 - 08029 BARCELONA
- **Librería CASTELLAR**
  Calle Puig Castellar, 11 - 08032 BARCELONA
- **Librería AYMA**
  Calle Honofre Arnau, 29-31 - 08301 MATARO
- **TAPIDE**
  Pº de la Plaza Mayor, 34 - 08302 SABADELL
- **LA COPY**
  Calle Santa Bárbara, 30 bis
  08210 BARBERA DEL VALLES
- **DOS DE PIQUES**
  Calle San Miguel, 9 - 08240 MANRESA
- **TOT DE JOCS**
  Calle Lepanto, 23 - 08301 MATARO
- **MUNDO COMIC**
  Azorín, 1 local 10 - 08290 CERDANYOLA
- **EL TINTER**
  Plaza San Ramón, 1 - 08500 BERGA
- **CYBER COMICS**
  Calle Conquista, 66 - 08930 BADALONA
- **FANTASTIC GRANOLLERS**
  Carretera Barcelona, 31 - 08400 GRANOLLERS
- **ALEPH**
  Calle Abat Escarré, 13 - 08306 SABADELL
- **NORMA COMICS**
  Calle San Antonio, 9 - 08301 SABADELL
- **Papelería ROSA MARÍA**
  Rda. Francesc Maciá, 65 - 08302 MATARO
- **COMIC BOX**
  Calle del Pedró, 5
  08921 STA. COLOMA DE GRAMENET
- **L'ALZINA**
  Calle Llobet, 4 - 08030 BARCELONA
  FAX: 93.431.41.22
- **DIRAC DISTRIBUCIONES**
  Calle Almogávers, 40 - 08018 BARCELONA
  Tel: 93.300.64.12 - FAX: 93.300.86.56
- **CENTRAL DE JOCS**
  Calle Provenza, 85 y Calle Numancia, 112
  BARCELONA
  Tel: 93.439.58.53 - 93.322.25.70
- **ZONA DE JOC**
  Calle Castillejos, 243 - BARCELONA
  Tel: 93.232.04.24

BURGOS

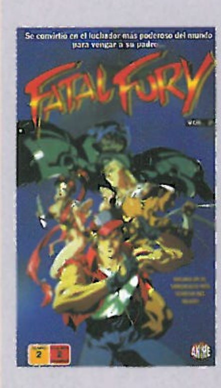
- **UTOPOS**
Huerto del Rey, 30 - 09003 BURGOS

(Continúa en el próximo número)

NOVEDADES VÍDEO

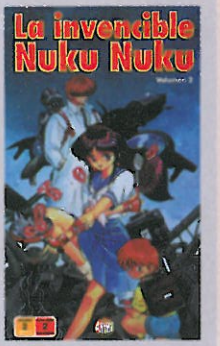
MANGA FILMS

Fatal Fury vol. 2 (de 2)



Geese envía un nuevo y poderoso luchador en contra de Terry. Se trata de Wolfgang Klauser, miembro de una reconocida familia de asesinos. Terry pierde el primer combate, pero se le presenta una nueva oportunidad para ganar.
Duración aproximada: 67 min.
No recomendada para menores de 13 años.

Catgirl Nuku Nuku vol.2 (de 2)



Nos encontramos ante las tres últimas fases de las 6 que componen la primera parte de la animación realizada para Nuku Nuku. Están los recientes OVA's de Dash y una serie de TV... por ahora nos despedimos de Nuku Nuku. Esta vez la inpetuosidad de Akiko llega a hacer peligrar su propia vida y deberá verse, contra todo su orgullo, rescatada por Nuku Nuku.
Duración aproximada: 90 min.
Autorizada para todos los públicos.

Perfect Blue



considerado como el primer film de terror psicológico, tenemos ante nosotros el fruto de la unión de dos grandes creadores: Satoshi Kon y Katsuhiro Otomo. Podéis echar un vistazo al reportaje que os ofrecimos en Dokan nº6 para tener información más completa sobre esta película. Aquí, a grandes rasgos podemos decir que la protagonista es Mima, una idol singer que deja el mundo de la música para adentrarse en el del cine. Pero hay un peligro que la acecha, alguien que no le perdona la pérdida de la inocencia.
Duración aproximada: 80 min.
No recomendada para menores de 18 años.



Hakkenden vol.5
y
Fatal Fury vol. 1

-2ª parte de Dragon Ball GT vol.3 (de 11)

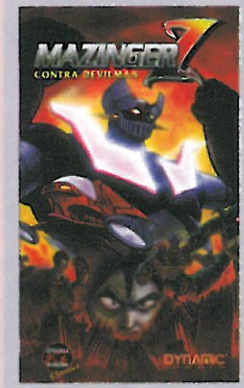
En espera...
-Bastard!
-Final Fantasy
-2ª parte de El Hazard

SELECTA VISIÓN

Mazinguer Z

Matizamos la noticia facilitada en el número anterior respecto a la novedad de Selecta Visión, que estrena un nuevo sello, "Classics", cuyo primer título de anime clásico son los dos OVA's de Mazinger Z que os reseñamos a continuación:

Mazinger Z contra Devilman



Se trata de un "crossover" con los protagonistas de dos famosísimas obras de Go Nagai, el súper-robot Mazinger y el hombre-demonio Devilman. La acción se inicia con una explosión que causa Mazinger Z durante una misión en el Centro de Investigaciones. Esto provoca el despertar de Siren, un terrible demonio-guerrero. El Dr. Hell (Dr. Infierno) advierte este hecho y consigue dominar a los demonios de los glaciares para lanzarlos contra el Centro de Investigaciones. Akira Fudo y Koji Kabuto unirán sus fuerzas para combatir esta amenaza.
Duración aproximada: 50 min.
Para todos los públicos.

Mazinger Z contra el general negro



Este OVA pertenece a la etapa siguiente de Mazinger, Gran (o Great) Mazinger, en el que advertimos un cambio de diseño. Hay un nuevo enemigo que hace palidecer a las hordas del Dr. Hell, se trata del Gran Shogun de las Tinieblas, líder de la civilización Mykene (que el Dr. Hell creía desaparecida y en cuya tecnología se basó para construir a sus "brutos mecánicos"). Este líder se ha regenerado en un ambiente subterráneo y resurge junto a su ejército biológico-mecánico con objetivo de dominar la Tierra.

Es difícil no haber oído hablar de Mazinger Z. Los nostálgicos de esta serie recibirán con los brazos abiertos estos dos OVA's. Y a los que no hayáis visto nunca en acción a Mazinger Z os animamos a descubrir al precursor de series tan trascendentes como han sido la saga Gundam o la mismísima Evangelion.

Vampire Hunter vol. 4 (de 4)
Corregimos la información facilitada en el número anterior, donde reseñábamos que el volumen 3 era el último.
Duración aproximada: 50 min.
No recomendada para menores de 13 años.

La visión de Escaflowne vol.7 (de 9)
El volumen que estuvo a la venta en marzo fue el 6, no el 7.
Duración aproximada: 90 min.
No recomendada para menores de 13 años.

Nota: *todas las cintas tienen el precio de 1995.-ptas. por unidad.*

AVANCE PROGRAMA
XVII SALÓN DEL COMIC DE BARCELONA

FECHA: días 6, 7, 8 y 9 de Mayo

LUGAR: estación de Francia (Renfe)

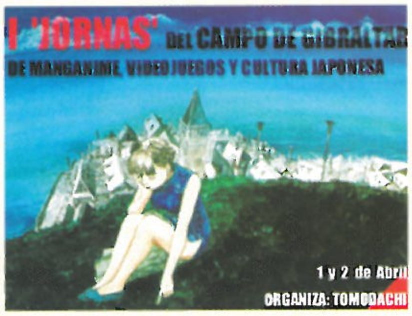
HORARIO: Jueves 6 y Domingo 9: de 10.00 a 20.00 h.
Viernes 7 y Sábado 8: de 10.00 a 21.00 h.

PRECIOS

- Entrada diaria: 600.-ptas.
- Abono 4 días: 1.500.-ptas.
- Universitarios (jueves y viernes): 250.-ptas.
- Grupos escolares: 250.-ptas.

ACTIVIDADES

Como cada año, se prepara la 17° edición del salón del Cómic de Barcelona. Se entregarán los siguientes premios: Gran Premio del Saló, Mejor Obra 1998, Mejor Guión 1998, Premio Josep Toutain al autor revelación 1998, Mejor Obra Extranjera publicada en España 1998 y Mejor Fanzine 1998.
Más de 150 *stands* ocuparán el recinto junto a las vías del tren, acompañados de exposiciones, área profesional y prensa y sala de actos. Además de las habituales ruedas de prensa, debates y taller de cómic organizado por la Escuela Joso, se incorpora al salón el espacio infantil, organizada por DAGDA (entidad de iniciativas socioculturales) y también responsable del Juego del Cómic. Otra novedad es "la tele del salón" que, con la colaboración de Fak D'art, ofrecerá una emisión dirigida a los asistentes del salón. Se realizarán entrevistas a editores, expositores, conferenciantes y dibujantes.
Volviendo a las exposiciones, se ofrecen las obras de los siguientes autores: Víctor Mora (Capitán Trueno), Miguel Calatayud (Mejor Obra 1997), María Colino (Autor Revelación 1997) y Charles Burns, el invitado especial de esta edición del salón (Mejor Obra Extranjera del salón 1998); tendrá lugar una última exposición titulada "Certamen de Comic" que mostrará el trabajo de 28 autores españoles.
Las mesas redondas este año, "Las Miradas del Humor", girarán entorno al tema del humor crítico, la renovación del humor y la ilustración humorística de prensa. Además, está previsto un segundo tema: el comic español en Latinoamérica. Esto es, a grandes rasgos, el programa para la edición de este año, si surge algún cambio o novedad, se reseñará debidamente en el n° de Mayo (los primeros que lo compréis estaréis a tiempo de verlo).



"1ª JORNÁS DE MANGANIME DEL CAMPO DE GIBRALTAR"

Actividades: Proyecciones, Concursos, Talleres...
Fecha: Dias 1 y 2 de Abril
+ Información llamando al : 630428117
o escribiendo al Aptd. 419 de Algeciras (Cadiz)

RUROUNI KENSHIN EN EL CANAL PLUS

Sí, sé que esto debería ser una breve, pero creo que se merece el rango de Acontecimiento y con mayúsculas. En una franja horaria apta incluso para los no abonados, Canal Plus empieza la emisión de RUROUNI KENSHIN el Lunes 29 de marzo, eso sí, a las 7:50 de la mañana, así que habrá que madrugar! Dentro del espacio infantil PIM, PAM, PLUS, podremos disfrutar de lunes a viernes de este espectacular *anime* ^ ^.





Pim pam plus

El guerrero Samurai

07.50 Nueva serie de animación que narra las aventuras del guerrero samurai Kenshin, cuyas expertas habilidades como espadachín y luchador han ayudado a traer un nuevo gobierno en Japón, a mediados del siglo XIX. Pero en el pacífico nuevo orden no hay lugar para él y entonces decide usar sus habilidades para luchar por el bien y la justicia. Kenshin se convierte así en un samurai errante que forma un dúo invencible con la joven Kaoru, una autoridad en el manejo de la espada, según el método Kamiya. Kenshin también cuenta con una espada muy especial con filo invertido hacia el lado interior.

X CONCURSO DE ORATORIA EN JAPONÉS DE MADRID



El pasado 8 de enero se celebró en el Salón de Actos del Banco Bilbao Vizcaya del Paseo de la Castellana de Madrid el X° Concurso de Oratoria en Japonés. Los concursantes tenían que salir de uno en uno al estrado y pronunciar un pequeño discurso de 3 minutos como máximo en japonés. Los participantes provenían de toda la geografía española y estaban divididos en dos grupos. En el grupo I participaban los concursantes que hubiesen estado menos de 3 meses en Japón y en el grupo II los que hubiesen pasado más de tres meses en el país del sol naciente. En total hubo 14 finalistas del grupo I y 8 del grupo II. El concurso se desarrolló de manera un poco accidentada debido a pequeños fallos de coordinación en la organización, pero en general se respiró un ambiente cordial y de unión entre dos culturas tan distintas como lo son la nuestra y la japonesa.
Durante el concurso los asistentes al acto pudieron disfrutar de un concierto de *koto* (arpa tradicional japonesa), interpretado por Yoshie Sakai y Naomi Sakai, además de una interesantísima demostración de *iai* (arte marcial de lucha con espada, heredera directa del *bushidô* de los samurai) ofrecida por la escuela de Katori-Shintô-Ryû.
Los ganadores del concurso fueron:

GRUPO I
1-Ana Madrid Cenzano (Madrid)
2-Roger Civit Contra (Tarragona)
3-Luis Alberto García Mayor (Madrid)

GRUPO II
1-José Luis Echaniz Cobas (Madrid)
2-Raquel Vila Viñas (Barcelona)
3-Antonio Hernández Marcos (Madrid)

El tema de la ganadora del grupo I fue *¿Qué opinan los japoneses de los españoles?* El ganador del grupo II habló sobre el pintor de ukiyo-e *Sharaku*. El premio por quedar primero de cada grupo fue un viaje de ida y vuelta a Japón.

■ Marc Bernabé (Sembei@abonados.cplus.es)

Cyber Weapon Z

Llega a nuestras tierras uno de los *manwas* de acción más aclamados en Hong Kong: Cyber Weapon Z. La gran calidad gráfica del autor, Andy Seto, ha hecho que esta serie haya traspasado China para llegar al resto del mundo. ctualmente se está publicando en Francia de la mano de Tonkam, y en España llega a través de la recién nacida Hikari Ediciones. Se trata de una manga chino (manwa) 100% en color; su espectacularidad implica que cada tomo parezca un art-book.



HIKARI EDICIONES

De la unión de dos tiendas de Barcelona surge esta nueva editorial, y empieza con un título con muchísima garra: **Cyber Weapon Z.** Su fecha de salida es el próximo Salón del Comic de Barcelona y el formato será en tomos completamente a color, respetando al máximo la obra original.
Tienen intención de presentar más títulos, que no nos revelan, pero con la calidad como referencia.
El precio del volumen no está todavía determinado, pero más de 100 páginas de este manga por entrega creo que valen la pena.

EL MANWA

Esta serie terminó en Hong Kong hará ya más de un año. Llegó a los 10 volúmenes recopilatorios con un total de 1.300 páginas. Se editó primero en comic-book y después en tomos de lujo con tapa dura y dobles tapas, completamente a color, como hemos mencionado anteriormente. El estilo de Andy Seto, con una marcada base realista, está marcado por la influencia (que él siempre confiesa) de **Yoshikazu Yasuhiko** (*Arion, Venus Wars*), un gran ilustrador y mangaka nipón con una gran carrera en sus espaldas. Además de la influencia de Yoshikazu Yasuhiko, se pueden observar otros modelos, básicamente para los personajes, que Andy ha tenido en cuenta como Kirara (sólo para algunas ilustraciones), los diseños de Akemi Takada o el estilo de Ryoichi Ikegami. El resultado es una magnífica amalgama de color y movimiento que quedan plasmados en sus viñetas como si de cuadros se tratasen. El detalle es la característica más propia de este autor, que continúa en la brecha con nuevos proyectos.

ANDY SETO

Nacido en Hong Kong un 3 de junio, no revela el año para mantener un poco el misterio. Su debut profesional data del 1.983 y empezó a trabajar en la editorial hongkonesa Freeman en 1.990 para representar gráficamente los guiones de Chris Lau. La idea de Cyber Weapon Z sigue las bases de Street Fighter, una serie de combates que se desarrollan en el papel igual que en el juego. Opina que los mangas tienen más libertad en concepción y desarrollo que en China, donde tienen ciertas limitaciones para representar escenas explícitas de violencia. Cree que el comic americano gira entorno a los héroes y que el comic europeo está dirigido básicamente a los adultos (debe referirse al comic de autor). De la mujer le atraen el silencio y la amabilidad, su héroe preferido es Amuro de Mobile Suit Gundam y si tuviera que reencarnarse sería... Yoshikazu Yasuhiko!





Andy Seto ha alcanzado un alto nivel gráfico

Andy Seto- Cronología

- -1.983: entra en la editorial Jademan.
- -1.984~1.989: después de trabajar en las editoriales Shicken Publishing y Kuang Shi Editorial, entra en la editorial Freeman en 1.989; guioniza y dibuja la serie "Kill Sword" y "La leyenda del apostador".
- -1.993: inicia junto a Chris Lau el proyecto de Cyber Weapon Z y ambos autores se convierten en el punto de mira del comic actual en Hong Kong.
- -1.998: empieza a dibujar la que ya se está convirtiendo en otro producto de éxito: Liu to Tenso, o sea "El libro celestial de los seis pecados".
- -1.999: previsto el inicio de la producción/publicación de la segunda parte de Cyber Weapon Z.



CYBER WEAPON Z: ARGUMENTO

El guión que Chris Lau propuso a Andy Seto quedó explicado en Dokan nº1, pero ha llovido mucho desde la aparición de nuestro primer número y lo recordaremos para aquellos que no pudieron adquirirlo.
El protagonista es **Park Iro**, un joven que tras un desengaño amoroso (su chica le deja porque le considera débil) decide ingresar en **Shaolin del Sur**, un templo situado en una isla flotante dedicado al estudio de la evolución humana y del perfeccionamiento del cuerpo y la mente. Park desea aprender las 72 técnicas de artes marciales que le convertirían en un humano lo suficientemente poderoso como para recuperar a **Sotí**, su antiguo amor. Park sabe que Sotí le dejó por **Leiting**, un alumno avanzado de **Shaolin del Norte** que abandonó el templo para incorporarse al ejército demoníaco de **Soloté**, un ser maligno que vive en otra dimensión y que desea apoderarse de Shaolin del Sur.
Un nuevo alumno llega el mismo día que Park; se trata de **Anling**, una atractivísima joven cuyos motivos difieren totalmente de los de Park. Su familia pertenece al Comité de Artes Marciales y ella ha sido enviada al templo sólo para perfeccionar su técnica.
Loneken Carlsberg completa el trío protagonista. Es el alumno más avanzado de Shaolin del Sur y mano derecha del **Maestro Tensô**. En la sombra siempre le acompaña **Rosaland**, una curiosa mujer-pantera que tiene propiedades sobrenaturales como licuarse o convertise en animal.
En Shaolin han quedado atrás los manuscritos de rollo y los libros. Poseen para el estudio de la evolución de la raza humana el segundo ordenador más potente del mundo. El objetivo es conseguir que el hombre llegue al siguiente paso de su evolución mediante el dominio de las artes marciales y de la magia. Dicho ordenador ha almacenado al completo la historia de la humanidad y ha transformado en programas todas las técnicas y experiencias de los más sabios hombres que han pasado por Shaolin.
La sección de las 72 técnicas protege este conocimiento. El demonio **Molitofu** y Sotí, también unida a las fuerzas del mal, asaltan el templo y se libra una terrible batalla. En ella Park absorbe accidentalmente parte de los programas de Shaolin que Molitofu había robado y se convierte, potencialmente, en el humano más fuerte del mundo. El **Swat**, la policía de la Tierra, se encargará de entrenarle con dos de sus mejores agentes: **Tina** y **Curguar Guy.**

CRIS LAU

Además de ser el guionista de Cyber Weapon Z, es el fundador y presidente de la sociedad Freeman. Con sus 37 años es un empresario joven con muchos proyectos e ideas. Tiene cierta aversión a los productos japoneses y confiesa que no le gusta el Kung Fu. Corre por ahí la idea general que a todos los chinos les gusta el Kung Fu, pero Chris Lau es capaz de idear una historia de este género ya que considera que todas parten de la misma base: hay un héroe, el protagonista, cuyo nivel en fuerza y experiencia debe aumentar rápidamente. Cree que los mangas (o manwas)son la representación gráfica de los ideales, pero que para esto, las dos dimensiones se están quedando cortas.



De izquierda a derecha:
Andy Seto, Yoshikazu Yasuhiko y Chris Lau

Chris Lau- Cronología

-1980: se incorpora en la TVP, una de las televisiones con más prestigio de Hong Kong, como guionista y programador. En un programa diseñado por él mismo conoce a Mr. Jademan, presidente de la editorial que lleva su mismo nombre (la actual Editorial Dinastía Jade). Después de conocer al editor, Chris Lau decide meterse de lleno en el mundo del comic ideando y escribiendo guiones para los diversos autores.

-1.981~1.986: se integra en TVB (Televisión de Hong Kong) otro gigante del mundo televisivo que le acoge como guionista y programador.

-1.987: se separa de Jademan.

-1.988~1.999: Funda su propia editorial, la Freeman, donde guioniza varias obras para sus autores, entre ellos Andy Seto, con quien después realizará Cyber Weapon Z. Además de guiones para dibujantes, escribe varias novelas del mismo carácter, una de ellas es Liu to Tenso, la obra que actualmente le mantiene ocupado.

Personajes

Cyber Weapon Z



Park Iro

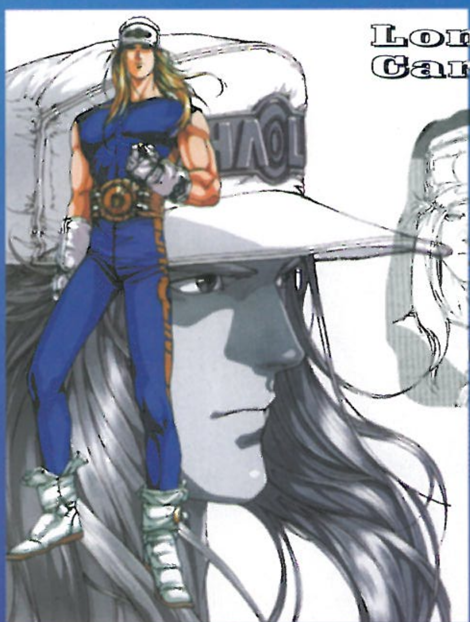


Anling





Loneken Garlsberg







Rosaland

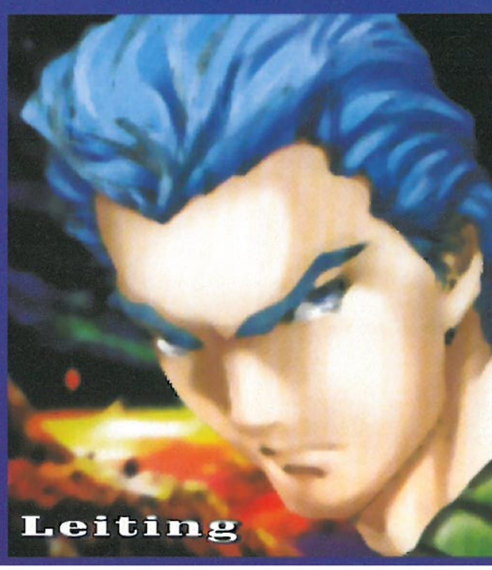




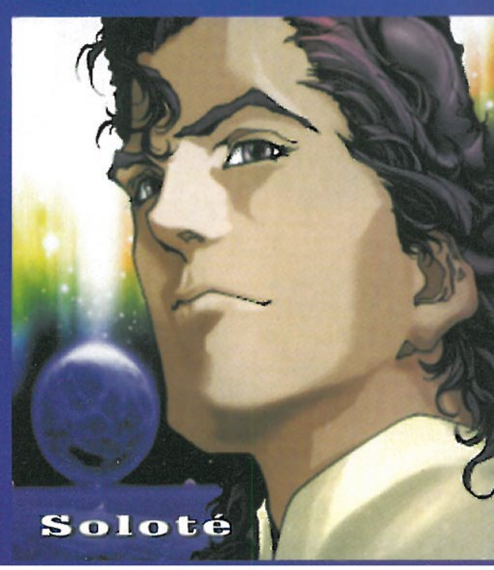
Maestro Tensô



Soti



Leiting



Soloté





CWZ EN 3D

El salto a la animación era de esperar en una serie con tanto éxito, pero el proyecto junto a una muestra de 10 minutos que una productora japonesa presentó, no fue del agrado de Cris Lau. Este ideó un gran proyecto, una producción de 4 OVA's en 3D, que sobrepasarían las fronteras de los personajes planos. Grandes efectos especiales, diseños mecánicos espectaculares y una puesta en escena que ha costado 15.000 *hong kong dollars* por segundo. De los 4 únicamente el primero ha llegado a buen término, con 40 minutos de animación más 10 minutos de "cómo se hizo". Este OVA está disponible en francés en formato NTSC y lógicamente, en chino.





LIU TO TENSO

Es la nueva obra en que trabajan Chris Lau y Andy Seto. Con 50 capítulos publicados y algunas de sus imágenes incluidas en el art-book Restart (ver sección Art-Book de este mismo número), ya ha empezado una nueva "fiebre" en Hong Kong. Liu to Tenso, junto a Cyber Weapon Z, de la que se ha prometido una segunda parte, son los *manwas* de moda.

■ **Mary Molina**

Gasaraki



Dentro de la animación japonesa, en un marco que se mueve entre la realidad y la ficción ha surgido con fuerza Gasaraki. Una serie que trata una tecnología robótica con realismo, además tiene una trama algo enrevesada empapada de un profundo simbolismo y con detalles tradicionales de la cultura japonesa; promete como mínimo no dejar a nadie indiferente. En ella se funde el tema de los mechas con una historia compleja en que los personajes están unidos por un destino común a través de la danza del *Nô*.

LOS INICIOS

Gasaraki posiblemente se empezó a difundir a inicios del año pasado, cuando en la revista *Newtype* veíamos aparecer serializada una novela de **Tohru Nozaki** con un carácter harto extraño y espectacular y cuyo título era *Gasaraki*. Con un total de doce capítulos que se fueron publicando puntualmente cada mes es probable que cada vez más la historia empezara a tomar relieve y el proyecto que tanto ansiaba realizar **Ryosuke Takahashi** viera la luz por fin el cuatro de octubre con la difusión del primero de los capítulos de la serie, que por estas alturas lleva algo más de 17 emitidos. También se han empezado a editar sus volúmenes en vídeo. El primero de ellos, para los interesados, apareció el mes de enero (Ref. BELL-1334, BES-2233, BCBA-0032, 5.000 Yenes) incluyendo dos episodios. A partir del segundo volumen se incluye un episodio más con un inherente incremento de 1.000 Yenes en el precio.

Y casi paralelamente a esto, aparecía en diciembre del 98 su adaptación al manga, con guión de Ryosuke Takahashi y de **Hajime Yatate** cuyo dibujo sería realizado por **Meimu**, un autor aquí muy poco conocido pero que ya ha publicado aparte de **Gasaraki, Death Mask** (4 vol.) en *Comp Comics* e incluso un libro de ilustraciones, el A.V.E.N.U.E. M (*Avenue M*), publicada por *Kubô Shôten* en mayo del 88, y que compila diversos dibujos de las obras más primigenias del autor. Es de un carácter bastante infantil en general y con un estilo muy distinto al que vemos en *Gasaraki* aunque algunos diseños están bastante bien.

Con tramas de curso elaborado e inquietantes cambios, la historia discurre entre planos algo extraños y a veces la trama superpuesta adquiere una forma algo extraña pero sugerente; el estilo gráfico del autor refuerza lo que acabamos de decir, y además se desenvuelve con una línea precisa.

LA VISIÓN DE LOS ARTÍFICES

Por algunos denominada como "el nuevo Evangelion", esta obra está dirigida por Ryosuke Takahashi, que previamente había trabajado en diversos juegos de ordenador como en *Taiyô no kiba Daguramu o Kikôkai Garion* ... en concreto han pasado trece años desde que creó su primera serie de animación de robots. Es ahora cuando vuelve a este género con grandes animadores. Ante todo, lo que se quiere lograr es una historia que, siendo de ciencia ficción y



con un marco político ficticio, crea un ambiente real. Desde su punto de vista, a diferencia de las historias de robots que encontrábamos hasta ahora, en *Gasaraki* no se pretende crear una historia que se sustente sólo en ellos, sino que *"nos hemos preocupado que en la forma de luchar haya una especial relación entre sus pilotos y y los robots en sí."* Así que además de enfrentamientos entre robots, se ha querido dar hincapié en elementos de un profundo existencialismo y en los sentimientos de los personajes dentro de una historia de amor de incomprensión de los sentimientos del otro, separaciones y reencuentros. Los otros miembros que participan y dan forma a la historia en este concepto son Hajime Yatate y Tohru Nozaki (*Yûsha Gaogaiga*) en el guión; este último revisa el trabajo del primero. En los diseños de personajes tenemos a Shuko Murase (*Vampire Hunter*) y destaca especialmente en el diseño de los *mechas* **Yutaka Izubuchi**, al que ya habíamos visto en los diseños de *Patlabor*.



HISTORIA

La historia empieza con un terrible accidente de aviación en un punto de China y en el que no queda más rastro que una cápsula que contiene en su interior una criatura dormida. Ocho años más tarde, en el mismo lugar encontramos a **Miharu**, ahora una chica de 15 años que se siente algo inquieta por un extraño sueño. Es poseedora de un potencial importante. **Symbol** la recoge, hace experimentos con esa energía y la lleva como piloto al campo de batalla.

Paralelamente, en Japón, la poderosa familia **Gowa** (bajo la tutela de su patriarca **Daizaburo Gowa** (63 años,167 cm.)) es una importante potencia en el campo militar de la creación de armas así como una continuadora de su propia tradición, que se remonta a más de 1.000 años atrás y que según dice la leyenda de la familia, sus miembros son capaces de realizar una danza, la **Danza de Gasara**. Esta danza es capaz de invocar a un demonio y en ello lograr una gran energía. No está en la forma, sino que es una danza que se lleva en la sangre y que, perdida en el tiempo, no se tiene recuerdo alguno de cómo es y ni siquiera el danzarín, una marioneta vacía de consciencia al ponerse la máscara de rigor, conoce sus movimientos. En esta generación, **Yûshirô**, el cuarto miembro en la línea masculina y el miembro más joven de la familia, ha heredado la fuerza de un antepasado que logró llamar y dominar de alguna forma una gran fuerza; en concreto durante la Era de Heian (794-1.185). Así, siguiendo un ritual, se prepara para llevar a término la primera de las danzas para invocar a aquél demonio milenario llamado **Gasaraki** y cuyo poder pretende ser utilizado por sus hermanos **Kazukiyo** (32 años , 178cm.) y **Kiyoharu** (25 años 180 cm.) para ser aplicado a la tecnología militar que posee la familia: el **Tactical Armor**, un robot construido exclusivamente para que lo lleve Yûshirô. Con la máscara, vestido adecuadamente (de carácter *Nô*), con la luna como influencia especial y en una zona sacra rodeada de cuatro pilares, se inicia la danza. Ante el testimonio ciego de cuatro hombres y de **Sorachi Kengyo** , el sacerdote, se manifiesta una gran energía y la figura de Yûshirô se traslada a una dimensión más allá de la realidad en la que aparece una figura con una máscara de diablo con la que danza y se enfrenta repitiéndose la historia legendaria. Y bajo una máscara rota en mil pedazos aparece el rostro de Miharu rogándole que se detenga , que no vuelva a invocar el horror, el miedo... y él detiene la danza en seco.

Desde entonces el comportamiento que manifiesta es muy extraño y preocupa especialmente a **Misuzu** (14 años 153cm.), a quien no le encaja el porqué de las ceremonias y que tiene la sensación de que algo se le oculta. Mientras, Yûshirô tiene la sensación de que algo ha desaparecido en su interior desde aquél









encuentro; va dando vueltas a las palabras de esa chica y dudando acerca de su existencia. Reflexiones que no le son gratuitas, porque si ocho años atrás se sabe que Yûshirô Gowa murió, entonces, ¿quién es él? Así que, en busca de una respuesta a sus interrogantes y de una razón para su propia existencia va al campo de batalla. Oportunidad que tiene gracias al violento levantamiento que se produce en Begirstan, un pequeño territorio situado en el centro de Asia. De alguna forma, occidente y los Gowa muestran interés por intervenir en la zona. Especialmente el Clan, debido a que en la revuelta está implicada una fuente de poder que los Gowa habían percibido; una energía semejante a la que buscan con las ceremonias que ejecuta Yûshirô. Y ante ello, como respuesta militar para suprimir la revuelta se envía a la TA, entre cuyos miembros está nuestro protagonista como piloto de un tipo de robot, el **Raiden**: de 4'4m. de envergadura, 4'5 T. de peso, operativo 60 min., y capaz de ir hasta a 65km/h. Se mueve con la tecnología de la *oni no te* ("mano de demonio"), creada por lo tanto a partir y para el poder que es capaz de desarrollar Yûshirô con sus capacidades y la energía de Gasara.

Pero en el campo de batalla tendrá un encuentro marcado por el destino. Durante el choque entre los Raiden y los **Fake**, nuestro protagonista se encuentra cara a cara con Miharu, que pilota un Fake (los robots de los rebeldes, de 4'6 metros de envergadura, 5'6 T de peso, 45 mn. de autonomía y que alcanzan los 68 km/h). Inevitablemente se enfrentan y se ven enzarzados en la danza de Gasara, luchando y uniéndose a la vez. Miharu lo intenta todo para detener el horror que se agita y se mueve y que ha despertado con violencia en su interior y Yûshirô sigue en busca de una respuesta.

Así se inicia, con este extraño vínculo, esta historia de la que muchos aspectos están todavía por descifrar .

La Música de Gasaraki



Ref. VICL-60297, 3.045 Yenes

Respecto a la banda sonora hemos de destacar seis CD's aparecidos durante finales del pasado año y que cada vez ven más ampliada su cantidad.

Los dos primeros son los dos CD *singles* de la serie. El **Love Song** (Ref. VIDL-30360, 735 Yenes) contiene la versión completa del *ed.*, el *tv. size* y su versión en *karaoke*.

Después está el *single* con el *op.* **Message** #9 (Ref. VICL-35038, 1.050 Yenes), con el tema completo, el *tv. size* y dos versiones del tema.

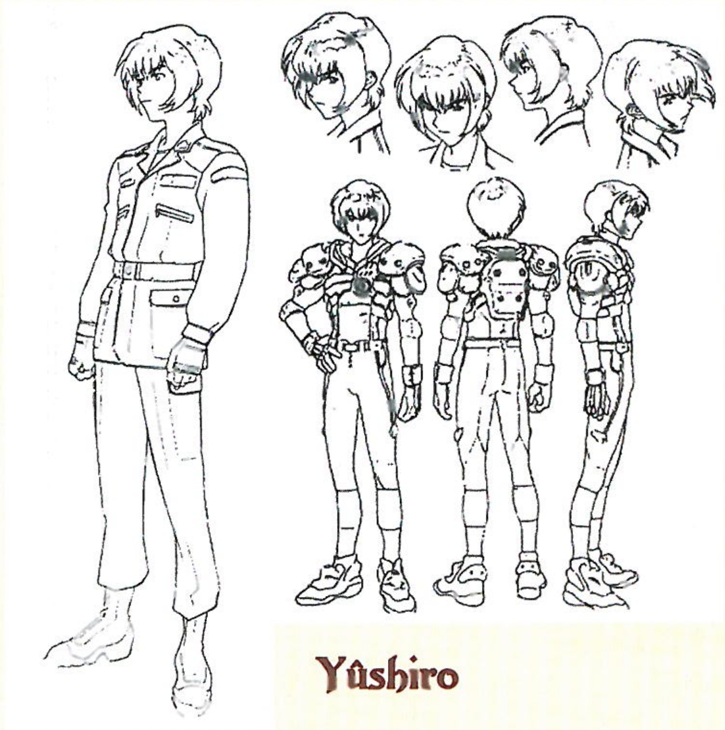
Los otros dos CD's son recopilatorios. El primero de ellos: **Gasaraki Densô Ongaku 1** (Ref. VICL-60295, 3.045 Yenes). Contiene 20 cortes entre los que están el op. y ed en su versión completa y el resto de temas son de BGM (*tie, unknown, Densô, Tsuki...*)

En segundo lugar tenemos la **Gasaraki Densô Ongaku 2**, (Ref. VICL-60296, 3.045 Yenes), del mismo compositor de la primera banda sonora y que viene seguido de otro CD, un *Image Album* (música basada en la serie) con la ref. VICL-60297, 3.045 Yenes.

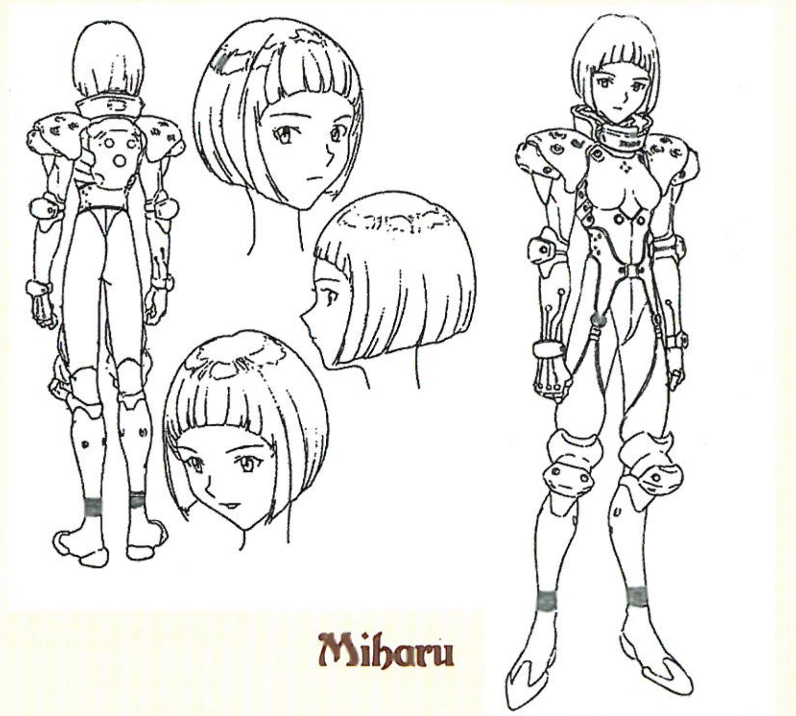
Al margen de lo que es la música también tenemos un *CD drama* bastante reciente que lleva el título **Gasaraki: Kaze no kioku Suna no densô** (Recuerdos del viento, Leyenda de arena) de ref. VICL-60291 que basa su historia en 3.000 años atrás...

■ **Bárbara Pesquer**

Personajes Gasaraki



Yûshiro



Miharu

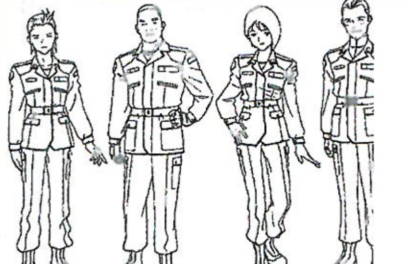
Sorachi Kengyo · Misazu Gowa · Kiyoharu Gowa · Daizaburo Gowa · Kazukiyo Gowa · Yukino Gowa · Kiyotsugu Gowa



Rin Aitaka · Takuma Takudachi · Tomotsu Hayakawa · Jun Kitazawa

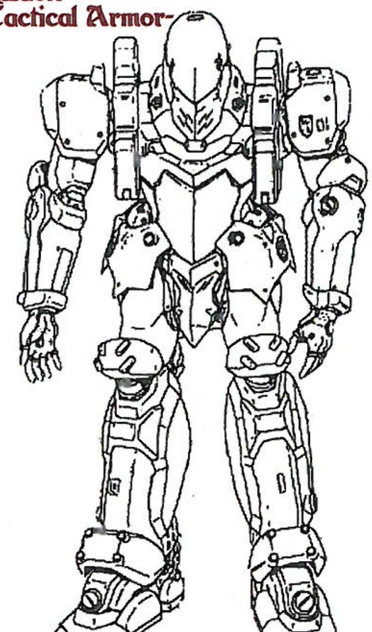


TA-TEAM

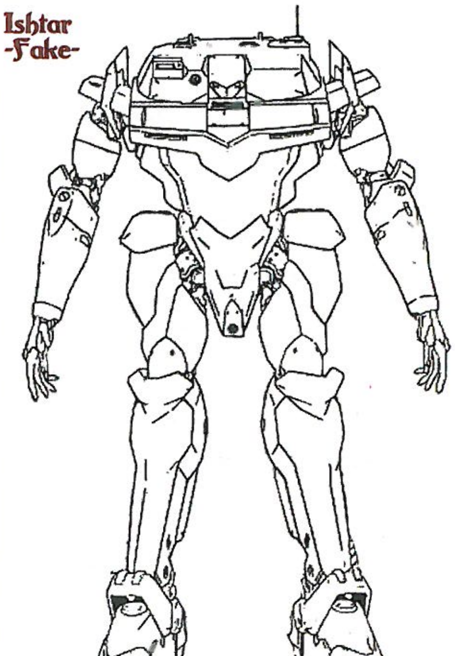


Kahoru Kaburagi · Nozomi Takayama · Sunao Mirai · Takuro Suemi

Raiden -Tactical Armor-



Ishtar -Fake-



Art Book

NOVEDADES JAPÓN



YOSHIYUKI SADAMOTO ART BOOK

La aparición de este esperado libro se ha retrasado hasta finales de marzo. Se publica en dos versiones: la de lujo, con un coste de 9.000 Yenes (se comenta que aparte de pósters e items especiales es posible que se incluyan acetatos originales de Evangelion) y la normalita, a un precio más asequible, todavía por determinar. Kadokawa Shoten es la responsable de esta publicación. El libro es una continuación del Alpha (primer art-book del autor) e incluye las ilustraciones especialmente realizadas para Evangelion así como algunos trabajos inéditos del autor. El libro se dividirá en varias secciones (o temas), pero más de la mitad de las ilustraciones serán de Evangelion. Todavía no tiene título.

Brain Powerd-NEUTRAL

De suerte estamos todos aquellos que caímos rendidos ante la maestría del estilo de **Yukiru Sugisaki**, el dibujante del manga de Brain Powerd y D.N. Angel. La razón es la aparición de su primer libro de ilustraciones, ***Sugisaki Yukiru Gashû, NEUTRAL***. En un formato Din A-4, 96 pág. y a un precio de 1.900 Yenes, incluye ilustraciones a todo color de las dos obras nombradas, además de una larga entrevista con el autor.



SUPER ROBOT GENERATION SUNRISE 1977-1987

Otro libro de interés. Recientemente publicado, se trata de un lujoso libro de 160 pág. (2.500 Yenes) en que se incluyen diseños de los *mechas* de las series producidas por **Sunrise** entre esas fechas. Desde **Muteki Chôjin Zambott 3** hasta **Gundam**. En total son 19 producciones y una entrevista con Yoshiyuki Tomino y Takahashi Ryô.

KENICHI SONODA ART-BOOK

Y como no hay dos sin tres, no podemos olvidar a **Kenichi Sonoda**, que nos ha sorprendido a todos con un libro de ilustraciones con contenidos de *Gall Force, Bubblegum Crisis, Otaku no Video* e ilustraciones variadas. Toda una joya de libro.

STUDIO PIERROT - 20 ANIVERSARIO

En conmemoración de su 20 anivesario, el **Studio Pierrot** ha tirado la casa por la ventana. Empezando por la aparición de una impresionante edición especial del **Pierrot Zenshô -The Works Of Studio Pierrot**. Un libro con 308 pág. en las que se recoge la brillante trayectoria de este estudio desde su nacimiento en 1979 hasta hoy día, Incluye entrevistas con sus representantes más relevantes, películas que ha producido (p. ej. *Urusei Yatsura-Only You*), series de animación, OVA's, diseños de personajes y todo lo imaginable en un libro cuyo precio también es de infarto: 14.000 Yenes.



EXPOSICIÓN AKEMI TAKADA

Y si eso os parecía poco, en Tôkyô se inauguró una exposición que recogía a las chicas de **Akemi Takada**; se expusieron dibujos originales de *KOR, Mahô no tenshi Creami Mami i Mahô no Stage Fancy Lala* elegidos por la autora y además se elaboraron dos CD-Roms , uno de *Fancy Lala* y otro de *Creamy Mami* con todo tipo de accesorios para el PC.

RESEÑA

ANDY SETO ART BOOKS

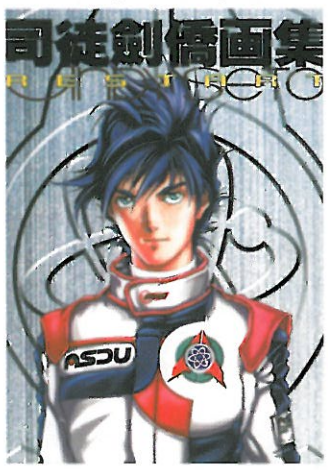
IMPOSSIBLE

Es el primer art-book que recoge ilustraciones de Andy Seto. Originalmente, impreso por Freeman en Hong Kong en el 96 y posteriormente desitribuido en Francia, Bélgica y Suiza. Un espectacular póster desplegable de Anling (ver reportaje de CWZ en págs. 12~15) nos da la bienvenida a la singular exposición de imágenes que veremos. Las primeras ilustraciones corresponden a las portadas y trabajos que se acompañaron a los volúmenes de lujo de CWZ. A continuación encontramos diversas ilustraciones de los personajes principales realizadas con diversas técnicas o una combinación de ellas. Algunos trabajos casi son homenajes a diversas obras conocidas en el mundo del manganime como *Kirara* o *Kimagure Orange Road.* El grafismo de Seto es impecable y dota a sus personajes de todos los complementos necesarios para conseguir un gran impacto visual. Al final del libro se nos ofrecen las colaboraciones que ha hecho el autor para otras producciones de Freeman. Y como colofón, algunos bocetos que harán la boca agua a más de uno/a.



RESTART

El segundo art-book de Andy Seto. Como en el anterior, la mayor parte de las ilustraciones pertenecen a CWZ, aunque una buena parte del libro incluye trabajos realizados para su nueva obra. Al igual que en el libro anterior, las últimas páginas están dedicadas a impresionantes bocetos a lápiz en los que se puede apreciar el trazo impecable del autor. Originalmente publicado por Freeman en 1.998. Junto al anterior, este art-book es una obra imprescindible en cualquier biblioteca, otaku o no.

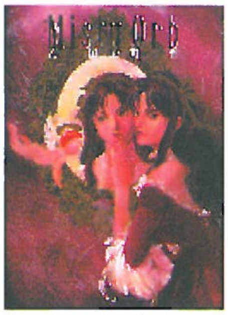


CHUNICHI COMIC

CATÁLOGO VENTA POR CORREO

Travesera de Les Corts 283 08014 Barcelona (Spain)
Tel: 34 93 410-6848 Fax: 34 93 439-0688





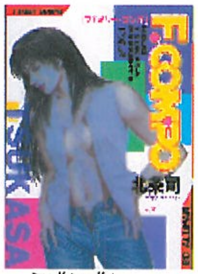



PVP. 7.495pts — PVP. 4.995pts — PVP. 4.300pts — PVP. 6.995pts — PVP. 4.795pts — PVP. 3600pts — PVP. 4.300pts

LISTA LIBROS ILUSTRACIONES:

TÍTULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
- Cell Works	4.795pts	- Venus Ilustrations	4.795pts	- Bastard!! Guardress	6.850pts
- Escaflowne Roman Album	3.600pts	- Dragon Ball Z Carddass Album	2.350pts	- SNK Kyo & Iori Illustrations	2.995pts
- Dark Angel Ilustrations	7.500pts	- Crime Ilustrations	3.600pts	- Thirty Yeaers In Y. Ichijo	5.800pts
- Basara Ilustrations	5.800pts	- Capcom Ilustrations	4.695pts	- Ilustrations King of Fighter	4.695pts
- Tsukasa Hojo Ilustrations	2.695pts	- Impossible (Cyber Weapon Z)	3.600pts	- Macross (Sega Saturn)	3.500pts







De #1 a #18 PVP. 995pts — De #1 a #6 PVP. 995PTS — Nº3 PVP. 2.800pts — De #1 a #6 PVP. 1.350 pts PVP. 1.350 pts — Nº2 PVP. 1.650 pts — PVP. 1.950 pts — Unineo — De #1 a #9

LISTA DE MANGA:

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
Macross Seven Trash nº6	1.250pts	Wish nº4	1.250pts	Nadesico nº2 & nº3	1.250pts
City Hunter nº30 al nº34	995pts	Inu Yasha nº5	995pts	Dragon Quest nº37	995pts
Perfect book DBGT 1 & 2	1.700pts	Shoot nº 1 & 2	995pts	Tokyo University Story 19 al 21	1.250pts











CD Anime:

EVANGELION 1,2,3 - ESCAFLOWNE 1,2,3 & ONLY LOVE - SLAYERS SOUND BIBLE 1.2 & THE MOVIE EDITION – X THE MOVIE – MONONOKE HIME

Record of Lodoss War 1,3 y Best & Record of Lodoss War II 1,2,3 - Saint Seiya memorial box – King of Fighters 98 – Final Fantasy VII – Final Fantasy Tactic

Parasite Eve – Xenogear – Ghost in the Shell – Shoujo Kakumei Utena – El Puño de la estrella del norte – Nadesico – Shin Kimagure Orange Road – Ranma 1/2 – Sailor moon - Macross, Macross Seven, Macross Plus - Brain Powerd 1,2 - City Hunter - Totoro, Laputa - Rurouni Kenshin - Bubblegum Crisis - Trigun etc............

CD Jap Pop:

X Japan (Art of live live, Live Live Extra, Crucify my love, Singles, Heath, Live In Hokkaido, Say anything, Ballad, Live Live, Longing, On Piano, Heath & Pata, Sigle II); Speed: (I Starting Over, Steady, First Live); Smap: (009 VICI, Single, Ten); Two Mix: (Fantastix, Single 2, Single, Fantastix 2, Dream Tactix); Zard: (Forever you, Good-Bye Loneliness, Hold me, Season); Luna sea: (Single, In my Dream, Tokyo Dome I, Tokyo Dome II); Gray: (Pure Soul, Song Book) etc......

Nota: Los precios de los CD's son de 2.200 pts por unidad, por problemas de espacio sólo hemos puesto algunos títulos de nuestro catálogo; para cualquier otro CD que te interese **llama a nuestra tienda.**

Varios:

Trading Cards Shirow	825 pts.	Trading Cards Evangelion III	750 pts.
P.P card Record Paquete	2.900 pts.	Trading Cards Slayers Try	825 pts.

Barajas de Cartas: Evangelion, Ranma ½, Sailor Moon, St.Fighter, Ah! My goddess!, Final Fantasy, Magic Knight Rayearth, etc .... 1.050 pts
Poster tela: Evangelion, Ranma ½, Sailor Moon, St. Fighter, Slayers, Final Fantasy, King Of Fighters, Shirow, Kimagure, Dragon Ball Z ó GT, etc......... 2.500 pts.
A parte de este material tenemos un amplio abanico de manga nacional atrasado y un amplio catálogo de Vídeo y DVD, y también aceptamos la suscripción a revistas Japonesas como Newtype, V jump, Neo Geo Freek, PC Angel, Papipo, Candy Time etc......

Forma de pago:

Giro postal o Contrarreembolso.
Nota: para Contrarreembolso es a partir de 3.000pts.

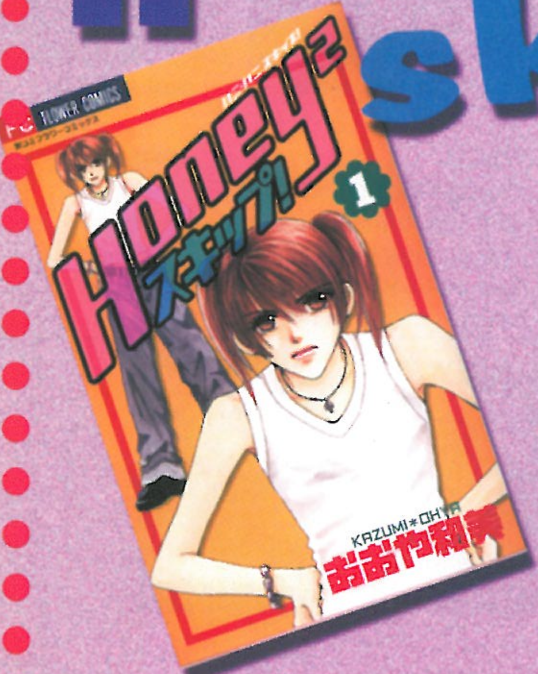
Gastos de envío:

Mínimo es de 500 pts (3 tomos o 3 CD's o 1 libro de ilustraciones). Por más de 3 tomos o CD's se aplicará un incremento de 100 pts. por unidad.Por más de un libro de ilustraciones se aplicará un incremento de 250 pts. por unidad

SHOJO REVIEW

Honey² skip!









Publicada por Flower Comics en diciembre del pasado año, veía la luz **Honey Honey Skip**, la obra más reciente de **Kazumi Ôya**. Una obra de aire desenfadado y que guarda ciertos paralelismos con *Jesus Christ!* de Miwa Ueda.

LA AUTORA

Ôya nació un veinte de marzo y su debut profesional tuvo lugar en 1988 con *Milk Boy Sugar Girl* en la revista Deluxe Betsucomi en el número correspondiente al treinta de Enero. Actualmente continúa serializando allí sus trabajos y se la conoce en Japón por un abanico bastante amplio de obras, de las que os detallamos los títulos aparecidos hasta el momento:

- *Yume miru Hanaen*
- *Otome* CONNECTION, 2 vol.
- *Nemuri Hime Age*, 6 vol
- QP, 2 vol.
- HYPER BABY, 4 vol.
- *Nikai* no A-BOY
- *St. Pineapple Moon*, 5 vol.
- BOYS IN HEAVEN
- *Seiki sue teppen* BOY, 5 vol.
- LUCKY CRAZY Super Star
- AMNESIA

ARGUMENTO

En esta historia el protagonista es **Ikumi Hidaka**, un chico de 16 años pausado, paciente y aficionado a tareas domésticas como cocinar para la suerte de su abuela Nanae, con la que vive. Su vida es una balsa de tranquilidad regida por el dulce y triste recuerdo de su hermano mayor, que fue adoptado por unos parientes y del que le separaron cuando sólo tenía cinco años. Además "disfruta" de la compañía constante de **Haruna Yashiro**, una vecina a la que conoce desde que prácticamente nacieron.

Pero entonces llega el día "D". Tanto Haruna como él se sienten observados, como si alguien siguiera siempre sus pasos de cerca... enigma que no tarda mucho en resolverse tras un breve altercado en el instituto. Una vez despojado de su gorro y de unas gafas de sol aquél que les seguía revela ser una chica encantadora ...o no. Porque no es otro que de **Tomonori**, su hermano, que ha regresado.

Pero ahí no queda la cosa. Normalmente cualquier persona se alegraría de que al cabo de muchos años, de repente se recuperara al hermano que había perdido (si no preguntadles a Seiya, Shun o a Miki), pero si uno se encuentra ante esta situación, la cosa varía. Si sólo fuera la imagen física que da (una chica de pies a cabeza) o hiciera el puré de patatas con una raqueta de tenis, todavía, pero es que **Tomonii** (como él le llama cariñosamente) ha venido transformado completamente: con actitudes más cariñosas de lo habitual, amanerado y tremendamente sensible. Tanto como para que al sentirse algo rechazado (Ikumi ya se cree por momentos que tiene por hermano un travesti), se va a dormir a la casa de **Chibishî** para la indignación y visibles protestas de este encantador can de dos años. Y la misma Haruna está mosqueada y celosa de Tomonori, que está pendiente de otros detalles insignificantes. Y es que por mucho que Hidaka insiste en que aquél que le está abrazando efusivamente y besándole en las mejillas es su hermano mayor no le cree ni un alma y en la mente de muchos permanece la idea que Tomonori es una chica. Una idea que se convierte en férrea cuando Tomonori accede a su mismo instituto y le presentan como Yuki Hidaka (su nombre puede leerse tanto como Tomonori como Yuki, el primero más masculino y el segundo para ambos sexos, el femenino especialmente). Así con **Yuki** por un lado y **Tomochan** por el otro se convierte en la "chica" ideal de más de uno (como sucede con **Takafumi**, el hermano menor de Haruna) y para otros es el impulso para lograr sus obsesiones. Este es el caso de **Ryûsaki**, del club de Bellas Artes que, impresionado por su gracia y su belleza no se le ocurre nada mejor que secuestrarle y atarle a una silla para convencerle por todos los medios que se ponga una falda elegida personalmente y se convierta así en modelo para su cuadro, en el que aparece la chica de sus sueños, y según él "Yuki" es su imagen personificada. Por mucho que Ikumi intenta cambiar a Tomonori, no hay manera y empieza a intrigarle cada vez más qué debió sucederle para que cambiara tanto. Algo de lo que está al corriente **Saikawa**. El máximo representante del club de estudiantes donde encontramos también a **Katsuyama**, una chica impresionante de 180cm. de altura y al alegre **Ninomiya**. Tomonori no tiene ninguna intención de ocultar nada, pero debido a una conversación con Saikawa, Ikumi se entera de segundas de que al perder a su marido, su madre adoptiva perdió la noción de la realidad, no le reconocía y no pensaba más que en recuperar a la hija que había perdido y desde entonces educó al chico como si fuera **Noriko**.

Pero esto es sólo el principio de la historia y en ella se combinan sobretodo el sentido del humor , toques de seriedad y agilidad. Y si queréis más información al respecto, ya sabéis, podeis acercaros a la Web: ***http:\www.betsucomi.shogakukan.co.jp.***

Bárbara Pesquer



Akai Tsuki











Siguiendo de cerca la obra de **Kazuko Fujita**, os presentamos en este momento la más reciente de sus obras publicadas, **Akai Tsuki**.

LA AUTORA

Nacida un 18 de marzo, debutó con *Ôjisama to dêto* (Cita con el príncipe) en 1977 en el número correspondiente al mes de agosto en la revista Betsucomi Shôjo Comic. De esta autora ya habíamos visto *Kaze ni Kike- get the Power and true Love,* que por cierto acabó saldándose con un total de cuatro volúmenes apareciendo el último el 20 de noviembre del 98 incluyendo en el mismo volumen la historia corta *Over The Rainbow*. Y siguiendo esta línea de historias cortas, el veinte de enero del presente año apareció en Flower Comics de Shogakkan, *Akai Tsuki* (La luna roja) que supone el primer volumen recopilatorio de la autora que recoge cuatro historias de carácter dramático enfocadas desde un punto de vista más adulto manteniendo el mismo estilo gráfico de su obra anterior.

CUATRO HISTORIAS

La primera de ellas es *Akai Tsuki*. **Masako Shinotzuka** es una editora de 24 años de una revista juvenil a quien se le asigna el seguimiento de **Seishirô Mayuzumi**, un autor de manga que tuvo un éxito enorme cinco años atrás pero que en los últimos meses había bajado en los *rankings* de forma bastante notoria. Pese a los esfuerzos de Masako, que es capaz de hacer cualquier cosa para que se respeten los terminios, no hay forma humana que se ponga a trabajar con regularidad, bien porque "hoy está lloviendo" o por cualquier otra excusa pueril. Pero esta actitud no arredra a Masako, que empieza a trabajar más estrechamente con Mayuzumi y poco a poco una luna roja empieza a interferir en la relación que mantenía con su prometido **Akihiro Sawada**, también editor de la misma revista.

La segunda es ***88 no uso to Shinjitsu*** (88 Verdades y mentiras). Al poco tiempo de romper una relación, **Mayumi** se encontró con **Yoshitaka Nagai**, quien se convertiría en su novio formal. Al cabo de un año le pide que se case con él. Debía darle la respuesta el día de su cumpleaños, pero ella aún duda. No se siente capaz de decir el SI de todo corazón y además él no puede encontrarse con ella ese día por razones de trabajo. Es entonces, cuando de repente un joven atractivo y con una mirada afectuosa la felicita para su total desconcierto. Ese chico resulta ser **Rei**, el hermano menor de su prometido, que no tiene reparos en demostrar que está enamorado de ella desde la primera vez que la vio junto a las notas tristes de un piano. Entre los preparativos de la boda y la dulzura de Rei, la chica acaba entre dos aguas. En esto hace una bella comparación: las 88 teclas de un piano con inseguridad, dudas, mentiras, verdades y resplandores.

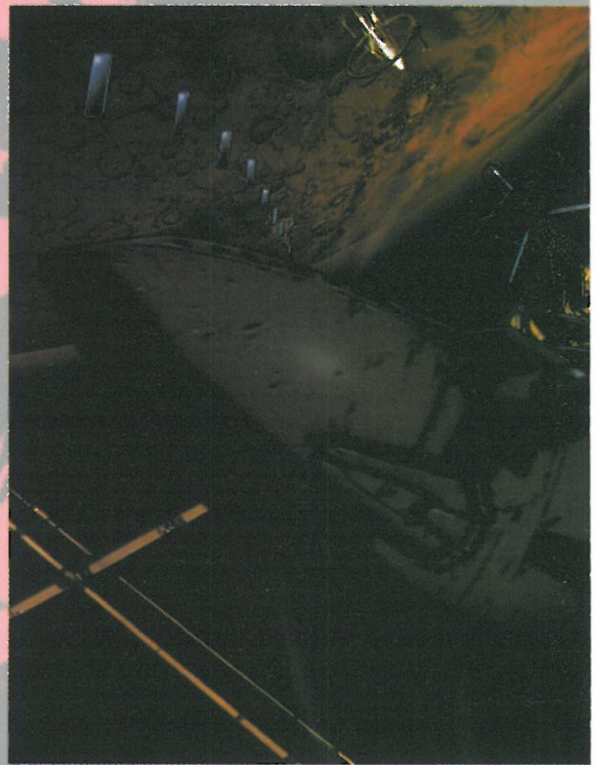
La tercera ***Shichi nen me no sentaku*** (La elección tras siete años). **Haruka** acaba de llegar a Milán y la primera semana se revela como un infierno con el robo de su bolso y del dinero del que disponía. A raíz de esto se queda en casa de **Akira Takano**, un ex-novio al que encuentra por casualidad en una estación atraída por el tono rojo exacto de su camisa (ella se dedica a la importación de moda exclusiva del extranjero). Encontrarle de nuevo hará que reviva los recuerdos de siete años atrás cuando cortaron por el enfriamiento de su relación. Aunque siguen distanciados, los une y enfrenta de nuevo el lograr la exclusiva de importar la moda de Marco Didio, una marca de prestigio.

Por último está ***Yume no Hate*** (el fin de un sueño). Es el primer intento de la autora en el campo del suspense. **Eri Sayama** se ve rápidamente implicada en el reciente asesinato de una mujer joven, la vecina del apartamento de al lado. El hallazgo de un documento personal de Eri, así como que la víctima estuvo hasta altas horas de la noche discutiendo con alguien (algo de lo que dice no haberse enterado) y un cúmulo de casualidades parecen señalarla a ella como responsable del crimen. La gente empieza a murmurar, como medida preventiva en el trabajo le dan una semana de descanso y la presión se hace notar cada vez más. Ella, mientras se obstina en seguir negando su responsabilidad y pese a que el inspector **Nakata** en ningún momento actúa fuera de sus límites, se desarrolla una pequeña complicidad entre ambos.

■ **Bárbara Pesquer**

Cowboy

La historia empieza un día lluvioso. Bajo la lluvia, medio oculto en un callejón encontramos a Spike con una rosa, tal como había acordado con su cliente...
Este es el inicio de una de las series que ha empezado a destacarse más en la actualidad. Inicialmente se habían emitido no al completo varios de los episodios, pero a raíz de su reemisión entre el 16/4/98 y el 23/10/98 en el canal por satélite WOWOW, se dio la oportunidad de verla al completo. Se trata de COWBOY BEBOP.



SUS INICIOS

El proyecto de *Cowboy Bebop* se remonta a algo más de dos años; justamente cuando *Tenku no Escaflowne* llegaba a su final. Incluso Torihane lo retrasa algo más, en la época en la que *Escaflowne* se estaba difundiendo plenamente. Por aquel entonces, tres de los componentes esenciales del *staff* habían pasado por *Kidô Butaiden G Gundam* y otros miembros que habían tenido algo que ver. Al empezarse a producir Mori estaba trabajando en *Shin Kidô Senki Gundam W* y después en *Kidô Shin Seiki Gundam X*.
Se empezó hablando con Tomino sobre el perfil de los personajes, teniendo éste una visión completamente distinta a la del director; que en las primeras menciones del proyecto conjunto planteaban en último termino una historia demasiado parecida a *Dirty Pair*. Se buscó un nuevo camino a partir del planteamiento de una historia desarrollada en el espacio y tras la incorporación de Nobumoto de *Macross Plus*, que se ajustaba algo más al colorido que se requería, se formó el estudio de animadores.
Y aunque los resultados del primer episodio no fueron del todo satisfactorios, se continuó adelante y hoy por hoy es una series que está por encima de otras producciones con su calidad en la animación y con su peculiar ambiente de los años 70 en todos los aspectos y en diseños que nos recuerdan a más de un clásico. En su producción final encontramos figuras a las que ya habíamos visto en *Macross Pluss, Tenku no Escaflowne* o *Gundam0083*. Producida por Sunrise, la dirección está a cargo de Shinichirô Watanabe y en los diseños tenemos a Toshihiro Kawamoto para los personajes y a Kimitoshi Yamane para los *mechas*.





ARGUMENTO

El que se diera hincapié desde el principio en que las historias fueran autoconclusivas hace especialmente complejo encontrar una ligazón entre los diversos capítulos. Pero eso no significa que las historias no estén bien tramadas y que nuestros personajes no estén bien construidos. Tenemos a un perro devorador de experimentos como mascota o a la sexy y explosiva **Faye Valentine** organizando movidas en un conocido casino, una terrorista psicópata...
La historia nos sitúa en un espacio tratado un poco a lo *retro* y caótico en el que los conflictos con contrabandistas y piratas (eso sí, del mar de las estrellas, como decía Harlock) son algo habitual. En este contexto tenemos a **Spike Spiegel**, un *cowboy* (como se acostumbra a llamar a los cazarrecompensas) que viaja en su "barco" junto a **Jet Black**, con quien está asociado en su profesión y **Ed,** una *hacker*. **Faye** se incorpora más adelante. ¿Y porqué "barco"?
La **Bebop** de hecho es una nave que fue construida en Ganimedes y pensada como un gran barco de pesca capaz de viajar de planeta en planeta; pero ya veis en lugar de eso es utilizada hasta más allá de sus límites por estos *Bounty Hunters* que la consideran su hogar. Además, como la mayor parte de los dispositivos del puente son



Bebop





automáticos, no se utiliza tanto y cuando están a bordo la mayoría de veces Spike y sus compañeros están apoltronados en una pequeña sala o dedicados a sus aficiones entre recompensa y recompensa. Llegan a un universo con múltiples lugares como el pequeño planeta Tiwana, en el que todos van de vaqueros y de chicanos y a Venus, muy parecido a la Tierra...

LOS CAPÍTULOS

Sus episodios, 26 en total, empezaron a editarse en diciembre del 1.998 apareciendo el 25 de cada mes un nuevo volumen. Se prevé que este mes salga el quinto (BELL-1305, BES-2034, BCBA-0023, 75mn., 6.800 Yenes, tres episodios). Para que no se os pierda ni uno, aquí tenéis la relación de capítulos:

1. Asteroid Blues
2. Stray dog Strat
3. Honky Tonk Women
4. Gateway Shuffle
5. Ballad of fallen Angels
6. Si mpathy for the Devil
7. Heavy metal Queen
8. Waltz for Venus
9. Jamming With Edward
10. Ganymede Elegy
11. Toys in the Attic
12. Jupiter Jazz
13. Jupiter Jazz (part. 2)
14. Bohemian Rapsodhy
15. My funny Valentine
16. Black dog Serenade
17. Mashroom Samba
18. Speake like a child
19. Wild Horses
20. Pierrot le Fou
21. Cowboy Funk
22. Boogie Woogie Feng Shui Funshei
23. Brain Scratch
24. Papa wants a rolling Storm.
25. The real Folk Blues
26. The real Folk Blues

LA MUSICA

La música de Yôko Kanno (*Macross Plus*, *Tenku no Escaflowne* o *Brain Powerd*) es de un carácter muy popular, con muchos toques de Jazz y que se ajusta perfectamente a la animación (en la que se estipuló que la música debía escucharse en todo momento.) Con alguna semejanza a la música de *Macross Plus*, pero original después de todo, la primera vez que se escucha por sí misma no parece música de *anime* en absoluto. Además, el tema que inicialmente Kanno creó como opening acabó por ser utilizado como ending.

Han aparecido cinco discos de Cowboy Bebop. **El Original Concept Album: Song to Fly**, (Ref. VICL-60159, 2.100 Yenes). **El Cowboy Bebop O.S.1** (Ref. VICL-60201, 3.045 Yenes), con 17 cortes. Incluye el op. *Tank!* y el tema cantado *Rain* (track 15) siendo el resto de temas instrumentales . El **Cowboy Bebop Mini Album: Vitaminless** (Ref.VICL-60248, 1.785 Yenes), con ocho cortes ente los que está el ed. *The Real Folk Blues* y los temas vocales *Cat on Mars* de Gabriela Robin y *Fantaisie Sign* por Carla Vallet. El resto de temas son de BGM. Y por último, la **Original Soundtrack 2, Cowboy Bebop - Nodisc** (Ref. VICL-60202, 3.045 Yenes, 18 pistas.) Este compacto en particular incluye colaboraciones de diversos artistas como Carla Vallet, Mai Yamane, Masaki Endoi, Gabriela Robin, Masayoshi Furukawa, Pierre Bensusan, Tulivu-Donna Cumberbatch y Seatbelts que intrepretan cada uno una canción; el resto de temas son BGM de Yôko Kanno.



COWBOY BEBOP EN PAPEL

Cowboy Bebop, tenía prevista su adaptación al manga a partir del pasado marzo, en la revista Asuka Fantasy Deluxe de Kadokawa. Anteriormente se han editado (también por parte de Kadokawa) los ***Newtype Film Book COWBOY BEBOP-Complete type***. Son un total de seis libros en formato B6, de 96pg., y a todo color (700Yenes cada uno) en los que encontramos al detalle explicados todos los aspectos referentes a la producción; incluyen Pin-ups y con algunos dibujos del diseño de personajes. Para poner un ejemplo, el primer libro versa sobre todo lo referente a las recompensas y a los cazarrecompensas, el segundo sobre los diseños mecánicos en una revisión minuciosa de las naves de lo general hasta el detalle o el tercero con el listado de los 15 primeros cap. y los diseños artísticos.

■ **Bárbara Pesquer**

Personajes Cowboy Bebop

Así pues nos inclinamos a definir a nuestros personajes, sin duda los que dan una visión más concreta sobre la serie.



SPIKE SPIEGEL

Nació en Marte (26/6) y tiene 27 años . Se asoció con Jet para ejercer como *Cowboy*. Le encanta el *happening*, convertir cualquier situación en inesperada, el peligro y es muy charlatán y bromista. No es de los que haya perdido nunca y no es que crea en la justicia, pero sus actitudes sí lo son y siempre le gusta realizar sus objetivos. Hace mucho tiempo fue considerado un traidor. Utiliza para su propio uso una automática de fabricación Israelita (JERICHO 941/ISRAEL MILITARY INDUSTRIES), menos frecuentemente una pistola con un único disparo y el Swordfish II , una nave que se pilota como una motocicleta y que puede adoptar diferentes posturas. (C.V. Kôichi Yamaji-Evangelion-Ryôji)

FAYE VALENTINE



Se desconoce el lugar donde nació y tiene 23 años (14/8). Es una cazarrecompensas que va por su cuenta y de un brinco aparece en la tercera sesión y se instala en la Bebop pese a que constantemente dice que en cuanto pueda, se larga. Tiene un carácter muy realista, está aferrada a sus convicciones y utiliza todos sus encantos para timar y para conseguir dinero. A Faye no hay por donde cogerla y cambia su forma de actuar según el día, la hora y el capítulo. Sus aficiones son caprichos como montar a caballo o el juego. Utiliza la automática AUSTRIA 45 Auto y su pequeña embarcación es la Redtail, fabricada según parece en Júpiter y dos enormes revólveres (C.V. Megumi Hayashibara).

ED

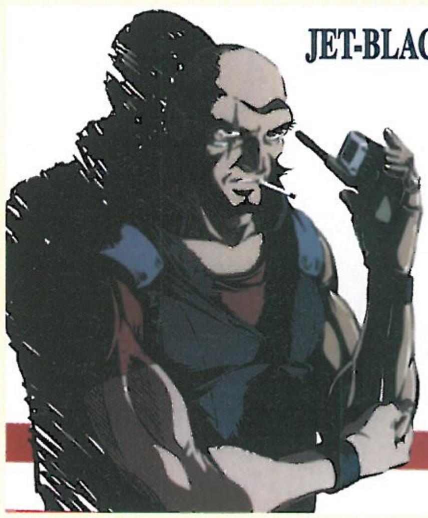


EIN

ED: nació en la Tierra (1/1) y es una chica de trece años. Aparece a partir de la quinta sesión. Es un auténtico genio y popularmente se la conoce como Radical Edward. Duerme cuando quiere, hace lo que quiere y se queda mirando las musarañas cuando le da por ello; se comporta propiamente como un gato. Su nombre completo es Edward von Houpepebel Chievelskie cuarta generación. Con su ordenador, "Tomato", ya hacía *hacking* cuando estaba en la Tierra y sigue así.

EIN: es un *corgi* escocés de dos años de edad salido de un laboratorio de investigación. Es tremendamente inteligente y se convierte en el animal de compañía de la Bebop.

JET-BLACK



Nació en Ganimedes, una ciudad de Júpiter (3/12) y tiene 36 años. Es el único que parece conocer bien a Spike. Era policía de la ISS, un cuerpo especial y tiene parte de su cuerpo robotizado. Es todo un experto con los *mechas* . Su *hobby* son los bonsais y se le da de maravilla la cocina. Utiliza la Walther P99 y Su nave es la Hammerhead, una nave creada para arrastrar la red de pescar, pero que una vez modificada es muy rendible (C.V. Unshô Ishitzuka, Macross Plus-Guld).

Y del otro lado, relacionados con el pasado de Spike tenemos a dos personajes.



VICIOUS

27 años. Formaba parte del grupo al que pertenecía Spike en el pasado y tiene un carácter muy frío. Lleva una extraña ave al hombro (igualita a la del Capitan Harlock) y una temible katana es su arma (C.V. Norio Wakamoto, Lodoss tô Senki-Wott) .

JULIA



Tiene dos caras. Aparece por primera vez en la sexta sesión. También de 27 años. Era la antigua novia de Spike y parece que tiene algún tipo de relación con Vicious. Algo sucedió entre ellos tres hace tiempo pero no se sabe nada en concreto. Dos años antes apareció en Titán, pero con un comportamiento muy distinto. Spike la está buscando (C. V. Gara Takashima, Silent Möbius -Lebia Maverick).

■ **Bárbara Pesquer**

Ni hon go wa Yasa shi i yo!

日本語は易しいよ！ ¡El japonés es fácil!

Dai go ka: Sû ji

第五課：数字 Lección 5: Numerales

¡Hola de nuevo, Dokaneros! Este mes vamos a estudiar los números, muy importantes para ir a las librerías japonesas a llenar las maletas de manga! Ante todo hay que señalar que aunque el idioma japonés posee una serie de kanji correspondientes a cada número y que los números se pueden escribir usando kanji, actualmente esta manera de representar los números ya no se utiliza mucho. Para nuestro alivio, se utilizan los números arábigos, los mismos que usamos nosotros. Pero se pronuncian a la japonesa!!! Vamos a estudiar los números utilizando tres tablas distintas. Las dos primeras tablas presentan el número primero en arábigo (nuestros números), luego en kanji y finalmente en hiragana. Facilitamos también la pronunciación en rômaji.

1	一	いち	ichi	11	十一	じゅういち	jû ichi
2	二	に	ni	12	十二	じゅうに	jû ni
3	三	さん	san	13	十三	じゅうさん	jû san
4	四	し、よん	shi/yon	14	十四	じゅうし、じゅうよん	jû shi/jû yon
5	五	ご	go	15	十五	じゅうご	jû go
6	六	ろく	roku	16	十六	じゅうろく	jû roku
7	七	しち、なな	shichi/nana	17	十七	じゅうしち、じゅうなな	jû shichi/jû nana
8	八	はち	hachi	18	十八	じゅうはち	jû hachi
9	九	く、きゅう	ku/kyû	19	十九	じゅうく、じゅうきゅう	jû ku/kyû
10	十	じゅう	jû	20	二十	にじゅう	ni jû

Tabla número 1

Aquí podemos ver los números del 1 al 20. Vemos que los números 11, 12, 13, etc... se pronuncian "jû"+núm. Es decir, el número 15 se llama *jû go* (diez-cinco). Lo mismo pasa en castellano: 16= dieciséis (diez-seis). Hay que observar que los números 4, 7 y 9 pueden pronunciarse de dos maneras distintas.

Tabla número 2

Aquí la cosa ya se complica un poco. Tenemos las decenas, centenas, millares, y en la mini tabla inferior, los "diezmillares". Las decenas no tienen secreto, se trata de "número+10". Es decir, el número 60 es "roku jû", "seis diez" si lo traducimos literalmente, y 30 es "san jû, tres diez". Atención a las dos pronunciaciones de 70.

Con las centenas y los millares pasa lo mismo. 500 es "go hyaku, cinco cien", 900 es "kyû hyaku, nueve cien", y 2000 es "ni sen, dos mil". Atención a las lecturas un poco especiales de 300, 600, 800, 3.000 y 8.000.

¿Qué son los "diezmillares"? Esta es una expresión que he inventado para definir el número "man". Los japoneses no cuentan como nosotros en el sentido que aquí el número 10.000 se interpreta como "diez miles". Ellos dicen que este número es "ichi man, un man" y no "jû sen, diez mil" como decimos aquí.

Atención pues que este "man" puede despistaros muy fácilmente! Un millón se interpreta en Japón como "hyaku man, cien man" y diez millones como "sen man, mil man"

0		れい、ゼロ	re/zero	100	百	ひゃく	hyaku	1000	千	せん	sen
20		にじゅう	ni jû	200	二百	にひゃく	ni hyaku	2000	二千	にせん	ni sen
30		さんじゅう	san jû	300	三百	さんびゃく	san byaku	3000	三千	さんぜん	san zen
40		よんじゅう	yon jû	400	四百	よんひゃく	yon hyaku	4000	四千	よんせん	yon sen
50		ごじゅう	go jû	500	五百	ごひゃく	go hyaku	5000	五千	ごせん	go sen
60		ろくじゅう	roku jû	600	六百	ろっぴゃく	roppyaku	6000	六千	ろくせん	roku sen
70		しちじゅう、ななじゅう	shichi jû/nana jû	700	七百	ななひゃく	nana hyaku	7000	七千	ななせん	nana sen
80		はちじゅう	hachi jû	800	八百	はっぴゃく	happyaku	8000	八千	はっせん	hassen
90		きゅうじゅう	kyû jû	900	九百	きゅうひゃく	hyû hyaku	9000	九千	きゅうせん	kyû sen

10000	一万	いちまん	ichi man	1000000	百万	ひゃくまん	hyaku man
100000	十万	じゅうまん	jû man	10000000	千万	せんまん	sen man

								一	1	いち	ichi
							十	一	11	じゅういち	jû ichi
						二	十	一	21	にじゅういち	ni jû ichi
					百	二	十	一	121	ひゃく にじゅういち	hyaku ni jû ichi
				三	百	二	十	一	321	さんびゃく にじゅういち	san byaku ni jû ichi
			千	三	百	二	十	一	1321	せん さんびゃく にじゅういち	sen san byaku ni jû ichi
		四	千	三	百	二	十	一	4321	よんせん さんびゃく にじゅういち	yon sen san byaku ni jû ichi
一	万	四	千	三	百	二	十	一	14321	いちまん よんせん さんびゃく にじゅういち	ichi man yon sen san byaku ni jû ichi
五	万	四	千	三	百	二	十	一	54321	ごまん よんせん さんびゃく にじゅういち	go man yon sen san byaku ni jû ichi
					百			一	101	ひゃく いち	hyaku ichi
					百		十		110	ひゃく じゅう	hyaku jû
		四	千					一	4001	よんせん いち	yon sen ichi
		四	千			二	十		4020	よんせん にじゅう	yon sen ni jû
五	万			三	百			一	50301	ごまん さんびゃく いち	go man san byaku ichi

Tabla número 3

En esta tabla podemos ver el proceso de composición de un número mucho más complejo. Para ejercitar la mente, vamos a poner un ejemplo parecido. ¿Cómo se pronuncia en japonés el número 34.267? Primero veamos cuántos "man" hay. Vemos que hay 3, por tanto empecemos por "san man, 30.000", luego tenemos 4 millares (yon sen, 4.000) De momento tenemos "san man yon sen, 34.000". Luego 2 centenas (ni hyaku, 200) 6 decenas (roku jû, 60) y un 7 (nana). Si lo juntamos todo vemos que 34.267 se pronuncia "san man yon sen ni hyaku roku jû nana". ¿Verdad que es "fácil"?

Ahora al revés. ¿Cómo escribiríamos en números algo como "go man san zen roppyaku ni jû hachi"? Vamos a ver, "go man=50.000, san zen=3.000, roppyaku=600, ni jû=20 y hachi=8. Por tanto, 53.628 es la respuesta. Escrito en kanji sería todavía más fácil. Porque: go man= 五万 , san zen=三千 , roppyaku= 六百 , ni jû= 二十 y hachi= 八 . Si juntamos todos los kanji tendremos 五万三千六百二十八 , que es el equivalente en escritura japonesa al número 53.628.

Atención, que muchas veces se combinan números occidentales con kanji, sobretodo en números redondos. Por ejemplo, este número 3万 es "san man", es decir, 30.000. Para conocer el precio de una cosa siempre encontraremos el kanji 円 detrás de un número. Este kanji significa "yen", la moneda japonesa. Si una cosa está marcada a 4千円 , entonces podremos saber que su precio es 4.000 yenes. Bueno, hasta el mes próximo! Mata, ne!!!!

Man ga rei

漫画例 Manga-Ejemplos



Fujita Kazuko / Kaze ni kike, Shôgakukan

Vamos a ver los ejemplos manga de este mes. Son un poco difíciles, pero hay que practicar los numerales

Ejemplo 1

Aquí vemos cómo un ejecutivo intenta sobornar a Mei, para que rompa su contrato.

Hashizaki: 2千万ある (ni sen man aru)
dos cien *man* haber
Aquí hay 20 millones.
契約破棄の違約金だ (Keiyaku haki no iyakukin da)
contrato anulación indemnización es
Es una indemnización por la anulación del contrato
受け取りたまえ (uketori tamae)
aceptar (imp.)
Tienes que aceptar.

Bueno, lo que nos interesa de este ejemplo es el número, "ni sen man", es decir, traducido literalmente "dos mil diezmillares", o lo que es lo mismo, 20 millones.

Ejemplo 2

En este ejemplo podemos ver a una sorprendida Princesa Calm ante la potencia de la flota enemiga.

Princesa Calm: 帝国第6機甲軍が… (teikoku dai roku kikôgun ga...)
Imperio sexto división acorazada
La sexta división acorazada del imperio...
８００万の艦隊が…！ (happyaku man no kantai ga...)
ocho millones naves
Tiene ocho millones de naves!!



Manabe Jyôji / Outlanders, Hakusuisha

Volvemos a ver un número muy grande en el que vuelve a aparecer el kanji de *man*. En este caso se trata de 800 veces 10.000, lo que es equivalente a 8 millones. Hay que señalar que Calm no acaba estas dos frases, no pone verbo y hay que deducirlo. Este es un problema más del japonés con el que hay que lidiar.

Sobre los ordinales.

Los ordinales (números que indican orden) son muy fáciles en japonés. Hay que decir delante del número la palabra "dai" (第) y ya está. Vemos que Calm habla de la *sexta* división y lo hace diciendo "dai roku kikôgun". Podemos ver un ejemplo más en el subtítulo de la página anterior, 第五課：数字, es decir "dai go ka: sûji". Si lo desglosamos, dai go=quinto, ka=lección, sûji=numeral, es decir, "quinta lección: numerales." ¿Verdad que es fácil?

Ejemplo 3

Este bonito reloj formaba parte de un sorteo de la revista de manga *Morning* para sus lectores. Como curiosidad, podemos ver que los números están escritos a la japonesa y no a la manera occidental. Veamos los números:

Reloj: 十二 (jû ni) Doce — 三 (san) Tres — 六 (roku) Seis — 九 (kyû) Nueve

En el círculo verde podemos ver una inscripción con otro número.

Círculo: １００人 (hyaku nin)
cien personas



Vemos el número 100 (hyaku) junto al kanji de persona. Esto significa que había cien relojes para cien afortunados. Esto 百人 significa lo mismo, pero escrito a la japonesa...

Un pequeño glosario

Furigana: pequeños caracteres hiragana que indican la lectura de los kanji, situados al lado del kanji en cuestión.
Hiragana: uno de los dos silabarios japoneses. Se utiliza para escribir palabras propiamente japonesas.
Katakana: el otro silabario. Para escribir palabras extranjeras y onomatopeyas.
Kanji: ideogramas originalmente tomados del chino con que se escriben las palabras más usuales y los nombres propios.
Partículas: caracteres hiragana que indican sujeto, complemento directo, complemento circunstancial...
Rômaji: caracteres occidentales (nuestro alfabeto).

Marc Bernabé
(Sembei@abonados.cplus.es)

Ni hon go no shi ken

日本語の試験 Examen de Japonés

Atención, queridos alumnos, no digáis que no os avisé. ¡Ya os dije que tendríais examen! No os preocupéis, que el examen es fácil. Además, entre los que contesten bien a las preguntas se sorteará un lote de información sobre Japón compuesto por un magnífico póster de 52 x 73 cms., un mapa de Japón (político y geográfico), varias revistas informativas y alguna cosilla más... todo esto cedido por cortesía del cónsul de cultura de Barcelona, el Sr. Takahashi, a quien volvemos a darle las gracias desde esta sección. Enviad vuestras respuestas a "Revista Dokan, Avda. Mare de Déu de Montsserrat nº2, 08970 Sant Joan Despí (Barcelona)" indicando claramente en el sobre "Examen de japonés". Podéis fotocopiar esta hoja y contestarlas preguntas en otra. Sorteamos 5 lotes de extensa información sobre el Japón más actual entre los acertantes! Ganbare!!!

1. Escribe tu nombre en japonés. ¿En qué silabario/kanji lo has escrito? ¿Por qué?
2. Escribe en hiragana "Sono sora ha aoi desu" (Ese cielo es azul)
3. Escribe en rômaji "この ざっし の なまえ は ドカン です。" (El nombre de esta revista es Dokan)
4. ¿Cuántos kanji hay aproximadamente en la lengua japonesa? ¿Cuántos se usan?
5. Escribe tres kanji que recuerdes y di cómo se pronuncian y cuál es su significado.
6. ¿En qué se diferencian los kanji de "pelota" y "rey"?
7. ¿Cómo saludarías a un japonés a la 4 de la tarde? ¿Y a las 8 de la mañana?
8. Escribe en japonés el número 63.584. Escríbelo en kanji y di su lectura en rômaji.
9. Escribe en números occidentales " 八万五千六百四十七 " (hachi man go sen roppyaku yon jû nana)
10. Despídete a la japonesa.

Recursos para el estudio del japonés

Bibliografía

Toda persona que desee estudiar en serio el idioma japonés debe poseer, aparte de un libro de texto y un profesor, preferentemente nativo, cuatro libros que serán tan sagrados como la mismísima Biblia: un diccionario japonés-español, un diccionario español-japonés, un diccionario de kanji y una gramática.

Hay que decir que la grandísima mayoría de los libros para el aprendizaje del japonés están en inglés, y es casi imprescindible tener un buen nivel de inglés para aprender japonés. Sad but true....

Una última cosa: estos libros son difíciles de encontrar y además no son precisamente baratos...

* Imprescindible para principiantes.

^ Imprescindible para estudiantes avanzados y especialistas.

DICCIONARIOS JAPONÉS-X

- * *Diccionario Japonés-Español* -17ed- Tokyo: Hakusuisha, 1.996.
- ^ *New Japanese-English Dictionary* -4th ed- Tokyo:Kenkyusha, 1.974.

DICCIONARIOS X-JAPONÉS

- *^ *Diccionario Español-Japonés* -15ed- Tokyo:Shogakukan, 1.995.
- ^ *New English-Japanese Dictionary* -3rd ed- Tokyo: Kenkyusha, 1.985.
- *Lighthouse English-Japanese Dictionary* -2nd ed- Tokyo:Kenkyusha, 1.991.
- TORRES i GRAELL, A. *Diccionari bàsic català-japonès japonès-català* -2a ed- Barcelona: Enciclopedia Catalana, 1.984.
- *Oxford-Duden Pictorial Japanese and English Dictionary* -4th ed- Oxford: Oxford University Press, 1.997.

DICCIONARIOS DE KANJI

- **Kanji and Kana* -10th ed- Tokyo: Tuttle, 1.996.
- ^ NELSON, A., *Japanese-English Character Dictionary*. Tokyo: Tuttle, 1.962.
- ^ HALPERN, J., *New Japanese-English Character Dictionary* - 4th ed- Tokyo: Kenkyusha, 1.991.
- HENSHALL, K., *A Guide to Remembering Japanese Characters* - 1st ed- Tokyo: Tuttle, 1.996.
- TORRES, A. *Kanji: La escritura japonesa* -2a ed.- Barcelona, 1.977.
- DE LA CORTE, A., *El japonés escrito* - 1a ed- Barcelona: Crítica, 1.997.

GRAMÁTICAS

- * MAKINO, S., TSUTSUI, M., *A Dictionary of Basic Japanese Grammar* -26th ed- Tokyo: The Japan Times, 1.996.
- ^ MAKINO, S., TSUTSUI, M., A *Dictionary of Intermediate Japanese Grammar* -26th ed- Tokyo: The Japan Times, 1.996.

Recursos WWW

La web es un espacio enorme donde se pueden encontrar desde cursos de japonés hasta diccionarios bilingües pasando por procesadores de texto.

CURSOS DE JAPONÉS

En castellano

- Curso de japonés de Dokan *http://www.geocities.com/Tokyo/Ginza/7910/* ¡Nuestra página oficial! No te la pierdas...
- Gorinkai- Curso de japonés *http://www.gorinkai.com/nihongo/* Japonés para hispanohablantes *http://www2.gol.com/users/eduardo/japhispa/*

En inglés

- Japanese On Line *http://www.japanese-online.com/language/LSNIndex.HTM* Travelers Japanese with voice *http://www.ntt.co.jp/japan/japanese/*

CALIGRAFÍA (HIRAGANA/KATAKANA/KANJI)

- Japanese Writing Tutor *http://members.aol.com/writejapan/index.htm*
- Otake Japanese Calligraphy *http://www.bekkoame.or.jp/~otake/fude00.htm*
- Jôyô Kanji 96- *http://members.aol.com/joyo96/index96.html*

DICCIONARIOS

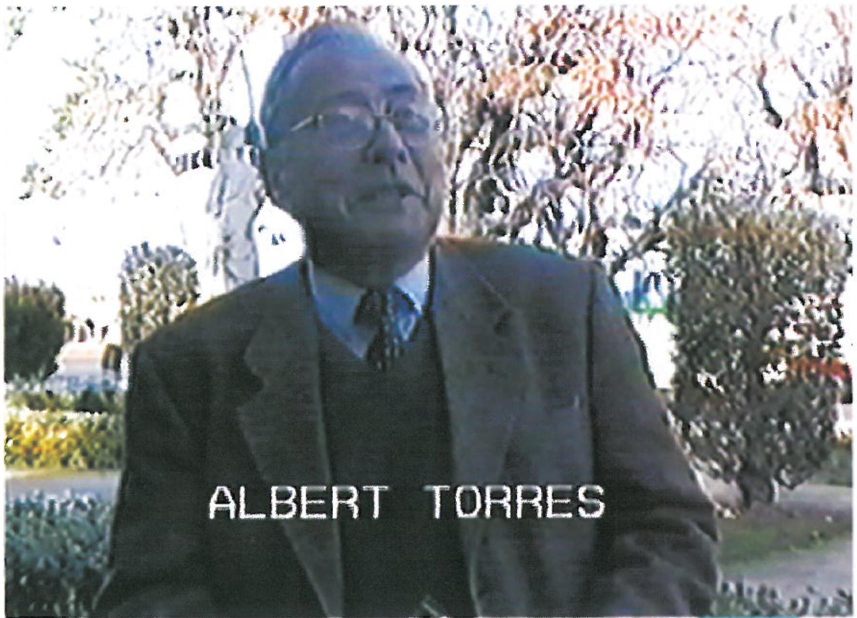
- Japanese<->English Dictionary *http://merlin.soc.staffs.ac.uk/cgi-bin/j-e*
- Japanese-English-Japanese *http://www.mines.u-nancy.fr/~galibert/dico-jap.html*

VARIOS

- Shodouka Launchpad *http://www.shodouka.com/* Para ver webs japonesas sin ayuda de ningún tipo de programa especial.
- Keiko Schneider's Bookmarks *http://www.nmjc.org/CENTER/personnel/Bookmarks.html* Una colección ENORME de bookmarks de japonés.
- Japanese Language Learning Links *http://lc.ust.hk/~learn/japanese.html*

SOFTWARE

- NJStar Software *http://www.njstar.com.au* Puedes bajarte el procesador de textos japonés NJStar versión shareware.
- Nihongo Monash Archive *ftp://ftp.cdrom.com/pub/japanese/monash/00INDEX.html* El sueño del estudiante de japonés. Infinidad de programas, entre los cuales el procesador de textos freeware JWP.



ENTREVISTA A ALBERT TORRES I GRAELL

Como algunos de vosotros sabréis, Albert Torres i Graell es el autor de dos libros conocidos sobre la lengua japonesa. El primero es **"Kanji, la escritura japonesa"**, un compendio de los kanjis más utilizados, junto a una iniciación al lenguaje mediante la descripción de kanas, kanji y romaji; además incluye las tablas de los kanas, notas de pronunciación y caligrafía, listado de radicales y de los 1.850 Tôyô kanji. Muchos de los que estudiamos japonés, hemos empezado con los libros de Albert Torres, porque están en castellano (o en catalán en el caso del diccionario) y porque en el caso de "Kanji", tiene un modo de explicar las cosas muy amena. La primera edición del libro "Kanji" la realizó la editorial Hiperión en 1.977 y su quinta edición data del 1.993; eso significa que hay un gran número de estudiantes que tienen este libro en sus estanterías. Realizamos una entrevista al autor de estas dos obras en Montjuich, Barcelona, en un mirador con vistas al mar. Junto a **Marc Bernabé**, le preguntamos lo siguiente:

Dokan.- ¿Cuantos libros ha escrito relacionados con el idioma japonés?
Albert Torres.- Hasta el momento dos, uno es "Kanji, la escritura japonesa" y el otro el diccionario que hice para la Enciclopedia Catalana. La editorial madrileña Hiperión se interesó por "Kanji" y decidió editarlo. En Méjico, Perú y Argentina hay muchos *nissei* (japoneses de segunda generación); enseñaban japonés a sus hijos con mi libro, pues no existía hasta el momento otro en castellano.
La idea del diccionario surgió a partir de un glosario de bolsillo que empecé a hacer para mis compañeros japoneses de trabajo. Los japoneses son personas muy bien informadas, sin embargo, ignoraban que en Barcelona se hablaba el catalán. En nuestra empresa las reuniones se hacían en este idioma y ellos, que habían estudiado castellano, se quedaron algo perplejos. Para animarles, hice el vocabulario con intención de regalárselo. Más tarde, me pusieron en contacto con la Enciclopedia Catalana, que se interesó en el proyecto y quiso convertir el glosario en un diccionario más completo con 12.000 entradas en japonés y 8.000 en catalán. Fue el primer diccionario de japonés en España.





D.- ¿De qué forma se sintió atraído por el idioma y la cultura japonesa?
A.T.- Por una parte, desde siempre me había gustado la escritura china. Para mí era como un enigma. ¿Cuántos símbolos había? ¿Qué relación tenían entre ellos? ¿Y cómo se podían manejar? En los años 40~50, la visión de un japonés o un chino era motivo para que la gente se diera la vuelta. Entonces, sólo los misioneros que iban a Japón o a China te podían dar información sobre el modo de vida de allí. En la residencia de estudiantes donde estaba (estudiaba Química) me hice amigo del único oriental que había allí, un chico chino. Quise que me desentrañara lo que para mí era un misterio. En su habitación había revistas y periódicos chinos y empezó a explicarme los caracteres. Por aquel entonces aprendí un centenar. Hacia el año 69, la empresa donde entré a trabajar se asoció con una empresa nipona (la primera que se instalaba en España). En el año 70 hice mi primer viaje a Japón. Me sentí realizado al verme rodeado de carteles e indicaciones en kanji. Empecé a estudiar japonés mediante los comunicados que nos llegaban a la empresa. Era como recomponer un puzzle. Cuando busqué libros para estudiar, en Barcelona sólo encontré uno, pero estaba casi todo en romaji y era muy antiguo.

D.- ¿Qué es lo que más recuerda de su primer viaje a Japón?
A.T.- En los años 70 Japón era un país completamente distinto a como es ahora; se respiraba un ambiente todavía más tradicional. Lo que más me sorprendió fue el contraste entre modernidad y tradición, sobretodo en el ámbito



rural. A nivel de empresa, es lo más jerárquico que he visto, pero tienen un gran nivel de democracia interna, más del que pueda tener una empresa occidental, aunque no lo parezca.

D.- ¿Cuál ha sido su estancia más larga en el Japón?
A.T.- He realizado varios viajes al Japón, el más corto fue una vez en que sólo estuve un día, y en el más largo me quedé tres semanas. Por lo general, entre una y dos semanas.

D.- ¿Ha llegado a ponerse kimono?
A.T.- Pues sí... más bien me lo han puesto. Allí, vestir un kimono es como ponerse un traje de gala. En mi primera cena oficial en Japón, cuando me vieron llegar con el traje, en seguida dos chicas me quitaron lo que llevaba y me pusieron un elegante kimono. Además, en verano visto el *yukata* cuando estoy en casa, es un kimono de verano muy ligero y fresco.

D.- Con su nivel de japonés, ¿hasta qué punto se le puede llamar *gaijin*?
A.T.- La palabra "gaijin" la aplican los japoneses a todos aquellos que son extranjeros, independientemente de si saben japonés o no. Aunque me ponga un kimono y hable el japonés perfectamente, para ellos toda la vida seré un *gaijin*. Es como una muralla impenetrable el dejar de un *gaijin*. Esto tiene su origen en los días antíguos del Japón (hasta la revolución Meiji). Había unas clases sociales predeterminadas que son las siguientes, por categoría: Clase Aristocrática, Samurais, Artesanos, Agricultores, Comerciantes, los Eta (carniceros, sepultureros y similares, como los parias de la India) y en el último escalón estaban los *gaijin*.

D.- ¿ Hoy día, los ordenadores facilitan la tarea de escribir en japonés. En el tiempo en que realizó los libros no se disponía de este método. ¿Cómo lo hizo?
A.T.- En un posterior viaje a París encontré una gramática más completa. En el año en que se publicó la primera edición de "Kanji, la escritura japonesa", no había imprentas preparadas para esto y tuve que hacer recortes de periódicos con los caracteres que necesitaba... Después, al ver publicado mi libro, me sentí muy satisfecho.
En el caso del diccionario, aunque traje los caracteres, teníamos el problema del tamaño, tenían que ser pequeños y los que yo tenía eran demasiado grandes. Entonces, en la Escuela Oficial de Idiomas de Barcelona trajeron una máquina de escribir directamente de Japón. Esta máquina (manual) permitía escribir 2.000 caracteres, y con un poco de paciencia, cambiar las cargas para poder llegar a escribir hasta 4.000 caracteres. Así represente los kanjis del diccionario hasta conseguir los 90.000 caracteres que contiene.

D.- ¿Cuanto tiempo invirtió en escribir los dos libros?
A.T.- En "Kanji, la escritura japonesa", tres años; en el diccionario, cinco años.

D.- ¿Tuvo dificultades para encontrar un editor que publicase su obra?
A.T.- Para "Kanji" visité distintos editores, pero todos me animaban a que lo editara por mí mismo. Así, hice mi primera edición del libro. Después Hiperión se interesó en publicar el libro. En el diccionario fue a la inversa, fue la Enciclopedia Catalana quien me lo propuso, con objetivo de completar su colección de diccionarios bilingües, una de las más completas de España; incluye árabe y ahora están preparando el de chino.

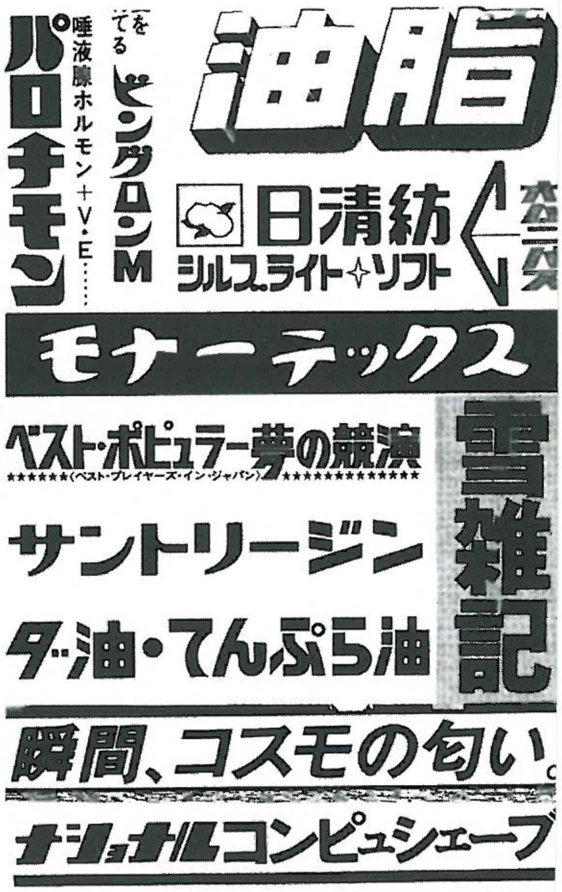
D.- ¿Cuáles son sus proyectos para el futuro?
A.T.- Tengo empezados dos libros sobre el tema, pero soy muy perezoso escribiendo. No sé si los llegaré a publicar, pero el segundo de ellos es quizá el que tiene más posibilidades. Es como una colección de dichos populares y frases hechas correspondientes al mundo de la empresa japonesa. En él se pueden encontrar expresiones como "mado no sono" (el club de la ventana); son los empleados a quienes se tiene intención de despedir o jubilar. Se les busca una buena silla y una mesa junto a la ventana y allí se dedican a mirar los coches y la gente que pasan por la calle.

D.- ¿Cómo ve el futuro de los ideogramas chinos y japoneses?
A.T.- La lengua japonesa es muy rica en palabras. Cualquier diccionario japonés tiene más de 200.000 entradas. Por otra parte, es una lengua muy pobre fonéticamente hablando. El japonés tiene mushísimos homónimos. Por ejemplo, la palabra "kôshô" tiene hasta 20 significados completamente distintos, desde "arsenal militar" a "entrevista comercial". Pero si uno ve la palabra en kanji, en seguida adivina de cual de ellos se trata; no hay confusión posible. Creo que la desaparición del kanji sería el colapso de la lengua japonesa. Y últimamente se está demostrando que cuanto más avanza la técnica, más se usan los kanji.

D.- ¿Cuál sería su recomendación para los que en este momento estudian este complicadísimo idioma?
A.T.- Que se lo tomen como un hobby. Domino unos 4.000 kanjis. ¿Cómo puede uno acordarse de tantos? Es sencillo. Todos sabemos que hay quien colecciona sellos o monedas; pueden llegar a tener hasta 15.000 modelos distintos de este tipo de objeto y reconocen cada uno de ellos. Uno se puede tomar los kanjis como una colección. Así, no tiene ninguna dificultad. No son tan misteriosos como parecen. Se los reconoce a través de sus radicales. Realmente, es muy divertido.

Damos las gracias a Albert Torres por su tiempo y por haber sido, indirectamente, uno de los mejores profesores de japonés que hemos tenido.

- **Marc Bernabé**
- **Mary Molina**



Tipografía moderna publicitaria

MAZINGER Z





Lugar y fecha de nacimiento: Wajima, Japón. 6 de setiembre de 1945. Crece junto al florecimiento del manga en Japón. Autodidacta en lo que a dibujo se refiere.
Primer trabajo profesional: Harenchi Gakuen ("La escuela indecente")
Funda su propia empresa, Dynamic Productions, en 1972, año en que empieza a serializarse Mazinger Z en Shonen Jump, al principio guionizado junto a Gosaku Ota.
El manga completo de Mazinger Z se reúne en 3 tomos recopilatorios de 300 págs. aprox. Le sigue un tomo de Gran Mazinger y un tomo de Grendizer de características similares. Más tarde aparecen Godmazinger y Mazin Saga...

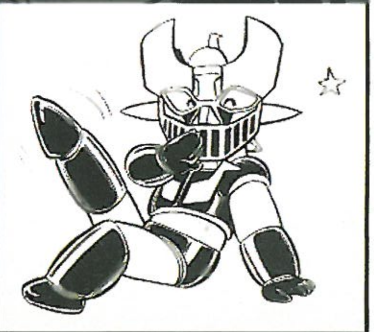




MAZINGER Z

©Go Nagai/ Dynamic Pro
Reedición correspondiente al junio de 1998/ Editorial Futabasha

Empieza la acción con la muerte del abuelo de **Koji Kabuto**, un brillante científico retirado del mundo profesional que lleva en secreto su acción de defensa de la Tierra contra los malignos mecanismos del **Dr. Infierno** (*Dr. Hell sama*, en el manga); todavía con un pequeño halo de vida, Kabuto es capaz de explicarle a su nieto su intención al crear un arma definitiva contra el mal, el robot gigante **Mazinger Z** que deberá pilotar Koji. Este, asistido por **Sayaka Yumi**, la piloto del robot gigante **Afrodita A**, luchan contra los extraños ingenios del Dr. Infierno y el **Barón Ashler**, su mano derecha. El diseño de Mazinger y Afrodita A es aquí muy primitivo y Koji es casi un niño.
A partir del tercer tomo, Koji y Sayaka cuentan con unos años más. El grafismo de Go Nagai ha mejorado ligeramente y notamos estos cambios en los diseños de los protagonistas y de los robots. Las escenas de humor son menos prolíficas que en los primeros volúmenes y la acción contiene elementos más dirigidos al público adolescente y adulto.





GREAT MAZINGER

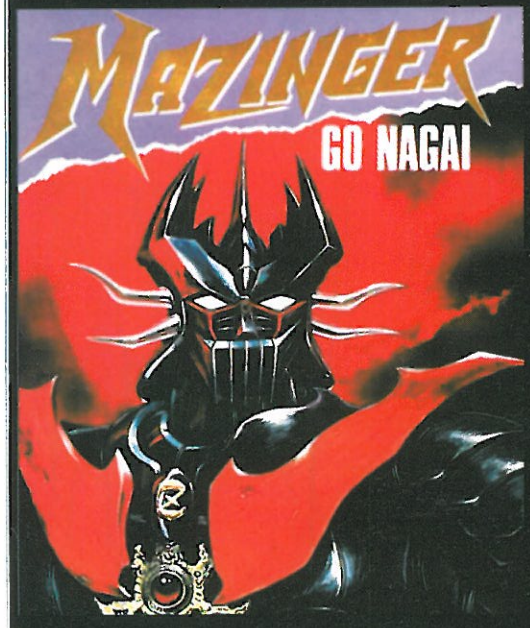
©Go Nagai/ Dynamic Pro
Reedición correspondiente al noviembre de 1997
Editorial Futabasha/ 4 vols.
El cambio más notable se produce en el dueto protagonista. Koji Kabuto se ha ido de viaje a Estados Unidos junto a Sayaka para realizar tareas de Investigación y Desarrollo. Mientras, el doctor Kenzo Kabuto (recordemos, el padre de Koji) construye el Gran Mazinger, un nuevo robot con más poder que el original. El piloto será Tetsuya Tsurugi, un chico huérfano adoptado por el Dr. Kabuto. También se puede ver una nueva versión de Afrodita A en la figura del robot Venus Alpha que será pilotado por June Hono (la hija adoptiva del profesor). El enemigo ya no es el Dr. Infierno sino el Emperador de la Oscuridad, que dirige una nueva legión de robots mecánicos con una parte biológica. Aparece el hermano menor de Koji, Shiro, que conduce el Junior Robot, cuya arma principal es, por increíble que parezca, un bate de *baseball* gigante, al que más tarde se le incorporarán misiles.


Go Nagai sosteniendo una maqueta de Mazinger Z



MAZIN SAGA

Este manga data de 1991 y se reúne en 3 tankoubons. En esta versión, Go Nagai potencia el nivel "H" en algunas escenas (por ejemplo el nuevo "traje" de Sayaka) que ya presenciábamos en series como Cutey Honey o Devilman. El aspecto de Mazinger es muy similar al que aparecía en la novela gráfica realizada para First Comics. El marco de la acción es Marte y aparecen muchos de los personajes que desfilan por Mazinger Z y Great Mazinger (Doctor Infierno, Barón Ashler, Tetsuya Tsurugi, June...) La diferencia con el resto de versiones es que en esta el elemento que da poder al "piloto" no es el robot gigante en sí, sino una máscara que transforma en un gigante a quien la utiliza.

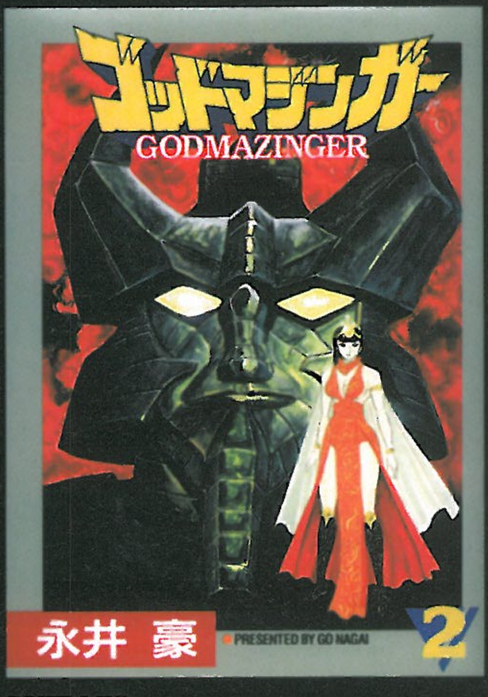


NEW MAZINGER

Existe un versión de Mazinger que Go Nagai realizó expresamente para el público estadounidense. Es un tomo único que publicó en la editorial First Comics de Chicago, en 1988. Presenta una historia ambientada en el futuro, donde mediante varias explosiones, Mazinger es transportado a otra dimensión donde los humanos alcanzan su tamaño. Koji se enamora de la princesa de la región, que cree que Mazinger es un guerrero; entonces ella le pide que se quite el casco para verle la cara...

GODMAZINGER

©Go Nagai/ Dynamic Pro
Reedición correspondiente al enero de 1998
La realización y publicación de esta curiosísima versión de Mazinger data de 1984 y se ha recopilado todo el material en dos volúmenes de 400 páginas cada uno. Go Nagai nos presenta su propia mitología personificada en la figura del Dios Mazinguer, representado por una estatua construida a semejanza del Mazinger que conocemos. El Dios Mazinger es controlado por un humano, Yamato, que se ve envuelto en una terrible guerra en la que participan diversos mecanismos y cruceros espaciales. El grafismo es el clásico de siempre, aunque con ricos detalles en las armaduras y naves.



COTILLEO
Se dice que Go Nagai, en su actual revisión de series clásicas, piensa en una nueva versión para Mazinger Z donde Koji Kabuto desempeña la función de científico creador del nuevo robot pilotado por Shiro Kabuto (esto último no es seguro, ya que también se rumorea que Koji tiene una hija y que ella sería quien pilotaría el robot gigante). La acción se situaría en el espacio.

■ Mary Molina

Aprende a dibujar con DOKAN

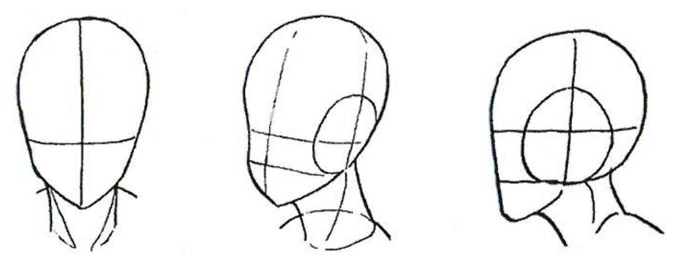
Por fin la ansiada sección de dibujo ^ ^. Ya os dijimos que habría sorpresas en este número y no se han hecho esperar. Los pequeños consejos que hemos ido dando a los lectores que nos los pedían, los canalizábamos hasta ahora en la sección "Dibuja tu manga". Puesto que una opinión general sobre el estilo de dibujar es eso, demasiado genérico, se ha visto necesario crear una sección donde, cada mes, a modo de breves lecciones, se expongan principios básicos del dibujo para los que empiezan, consejos de coloreado y técnicas para aquéllos que posean un nivel intermedio-avanzado y la opinión personal de un dibujante, aquello que le es propio en su estilo y que nadie le ha enseñado...

LAS PROPORCIONES

Para empezar, ya sabemos que nos interesa dibujar bien a nuestros personajes, pero hay algunas normas que no nos podemos saltar "hasta que seamos muy famosos". Una de ellas es la anatomía y las proporciones del cuerpo humano. El estilo manga a veces toma unas proporciones muy lejanas al realismo, pero no por ello dejan de ser incorrectas visualmente hablando. Para dibujar bien un cuerpo hay que acostumbrarse a dibujar un esquema. Esto se llama **encajar el dibujo**. Damos forma a nuestro "muñeco" a base de redondas y cilindros, como podéis ver en la Figura nº1; En el Cuadro nº1 mostramos varias posiciones básicas.
nota: este esquema se ha representado físicamente en forma de muñeco de madera completamente articulable. Puede encontrarse en cualquier tienda de Bellas Artes o librería que tenga una sección especializada de dibujo.

LOS MATERIALES

Ciertamente no se necesita nada especial para aprender a dibujar, salvo lápiz y papel. Pero también es cierto que existen muchos tipos de material que el dibujante va usando cada vez que aumenta su experiencia. Conocerlos desde el principio puede ser positivo. Saber que hay distintos tipos de lápices y gomas y que cada uno tiene una función específica. Si un lápiz es más duro tenemos un trazado más fino y una línea suave. Si el lápiz es más blando se desliza con más dificultad, pero también nos da una línea más gruesa y oscura, más difícil de borrar, es el ideal para las pruebas de poses y para remarcar los detalles importantes del dibujo. Para el encajado del mismo es más adecuado el primer lápiz de que os hemos hablado. Dichos lápices tienen todos una numeración y código especial, incluso el lápiz que uséis normalmente la tiene. El más corriente es el uso de un HB. Según su número será más duro (de 5 a 9) o más blando (de 1 a 4).



Frente Costado Perfil

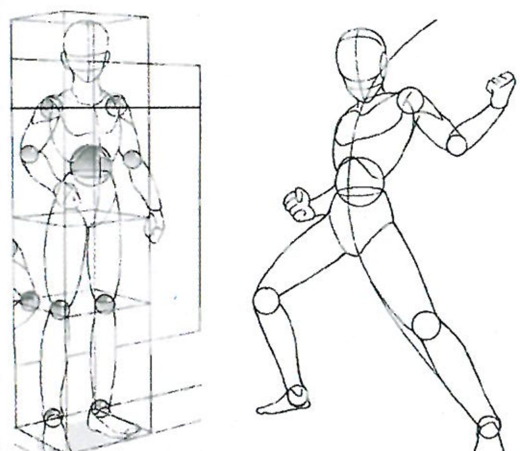
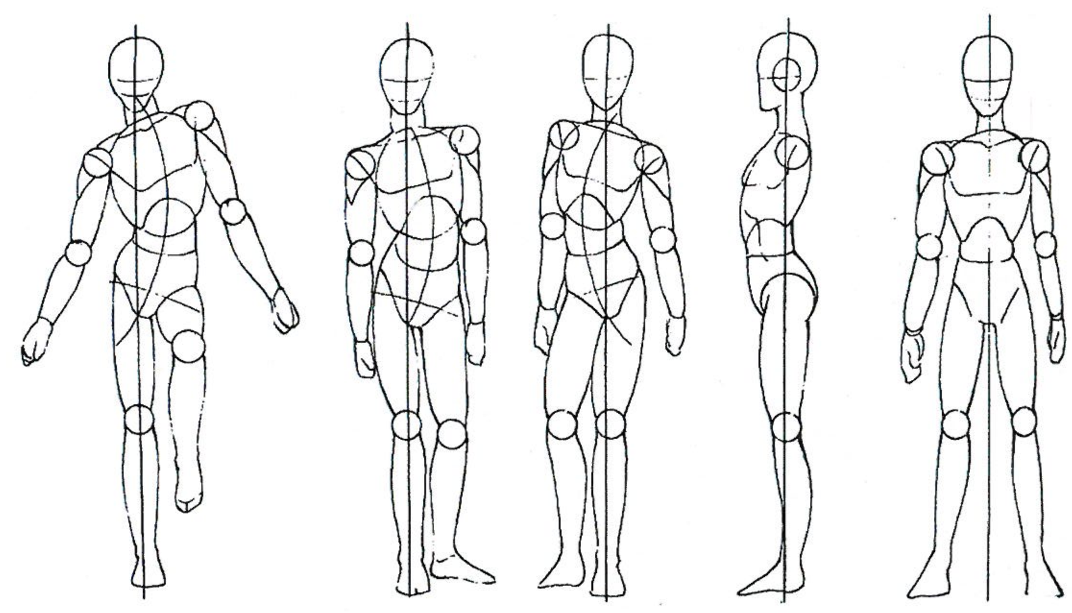


Figura 1 Figura 1bis

Ejercicio 1.

La cabeza. Mostramos las posiciones **frente(1)**, **costado (2)** y **perfil (3)**. (1) En primer lugar, se dibuja el óvalo que representará la cabeza. Trazar dos líneas en cruz, que dividan el óvalo en cuatro partes iguales. A continuación, dibujar dos redondas que representarán los ojos y marcar la posición de la nariz y la boca. Probar a dibujar la cara sobre este esquema básico. ¿Verdad que es más fácil?
Podemos dibujar directamente encima o bien utilizar una mesa de calco, consistente en un tablero transparente inclinado unos 45 grados, con un soporte de madera y una o dos bombillas debajo. Estos tableros son de fácil fabricación, pero también pueden comprarse. Probar a realizar varias posturas a partir de los bocetos mostrados en la Figura nº1 y el Cuadro nº1.

■ **Mary Molina**



Cuadro 1

La tira del lector





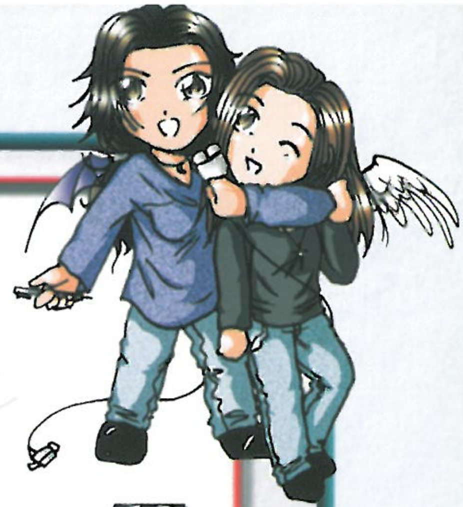


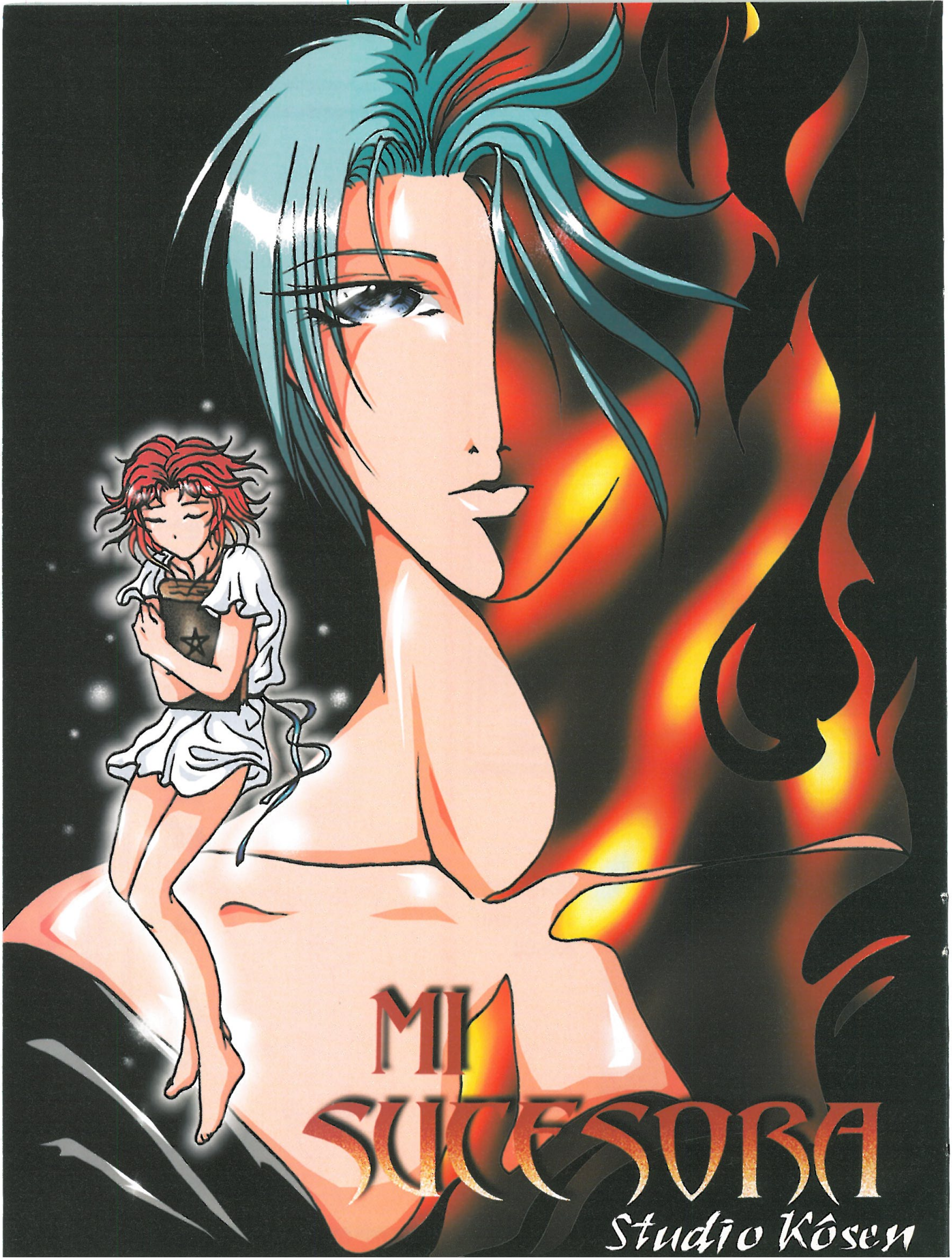


Ilustración de Studio Kôsen

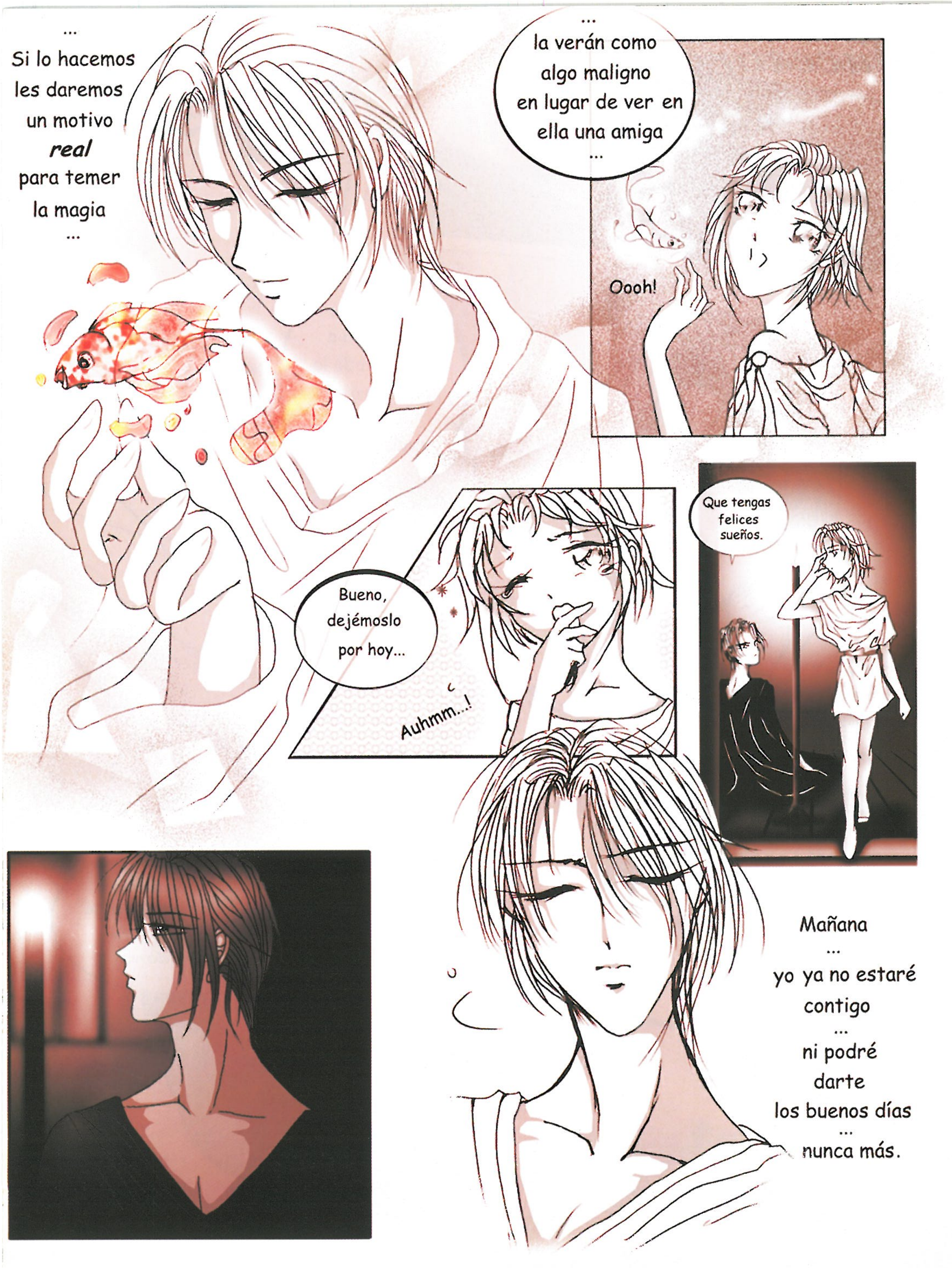
Técnicas Studio Kôsen



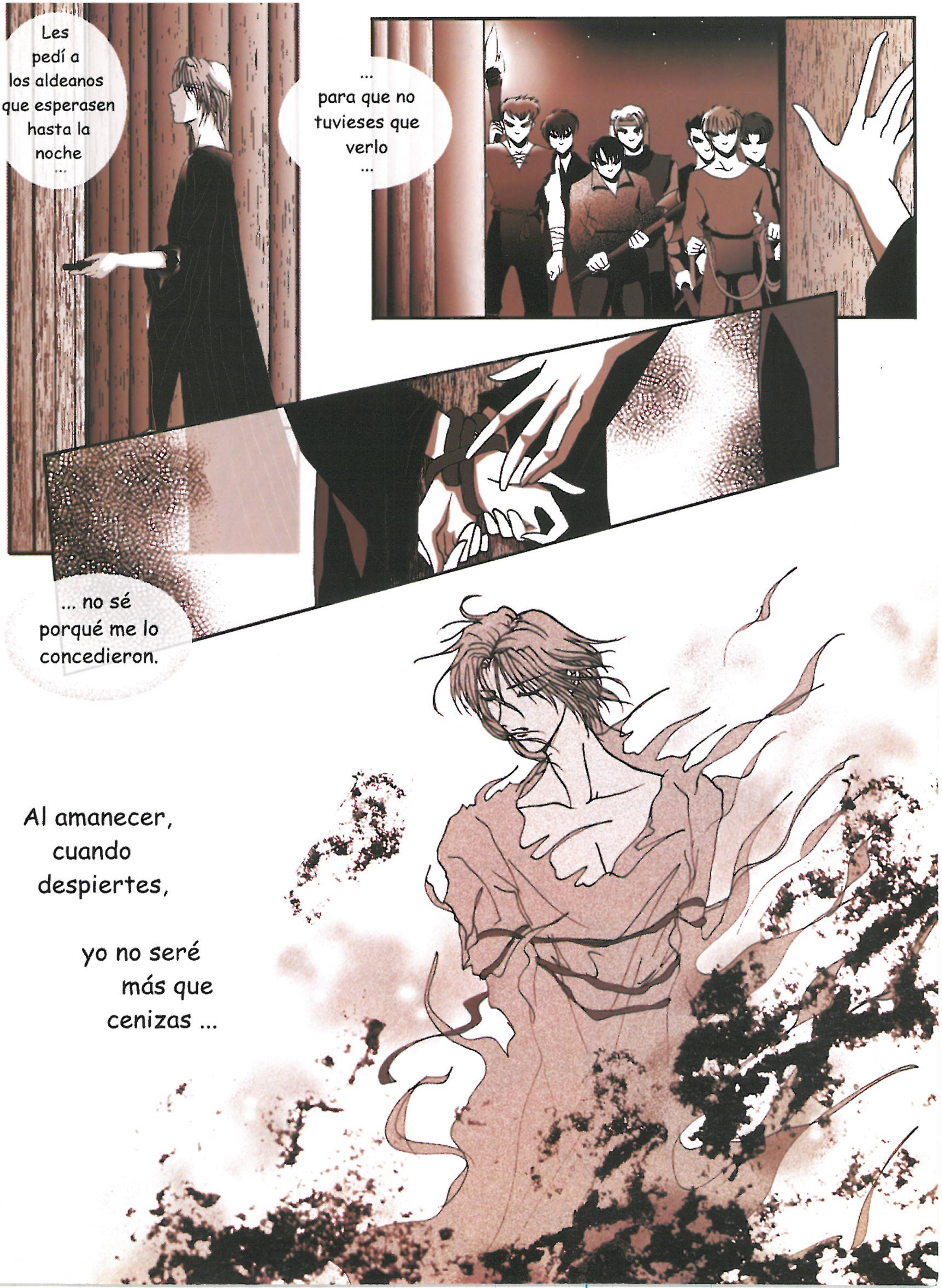
Esto es todo por este mes. Esperamos veros en estas páginas dentro de 30 días ^ ^.


MI
SUCESORA
Studio Kôsen

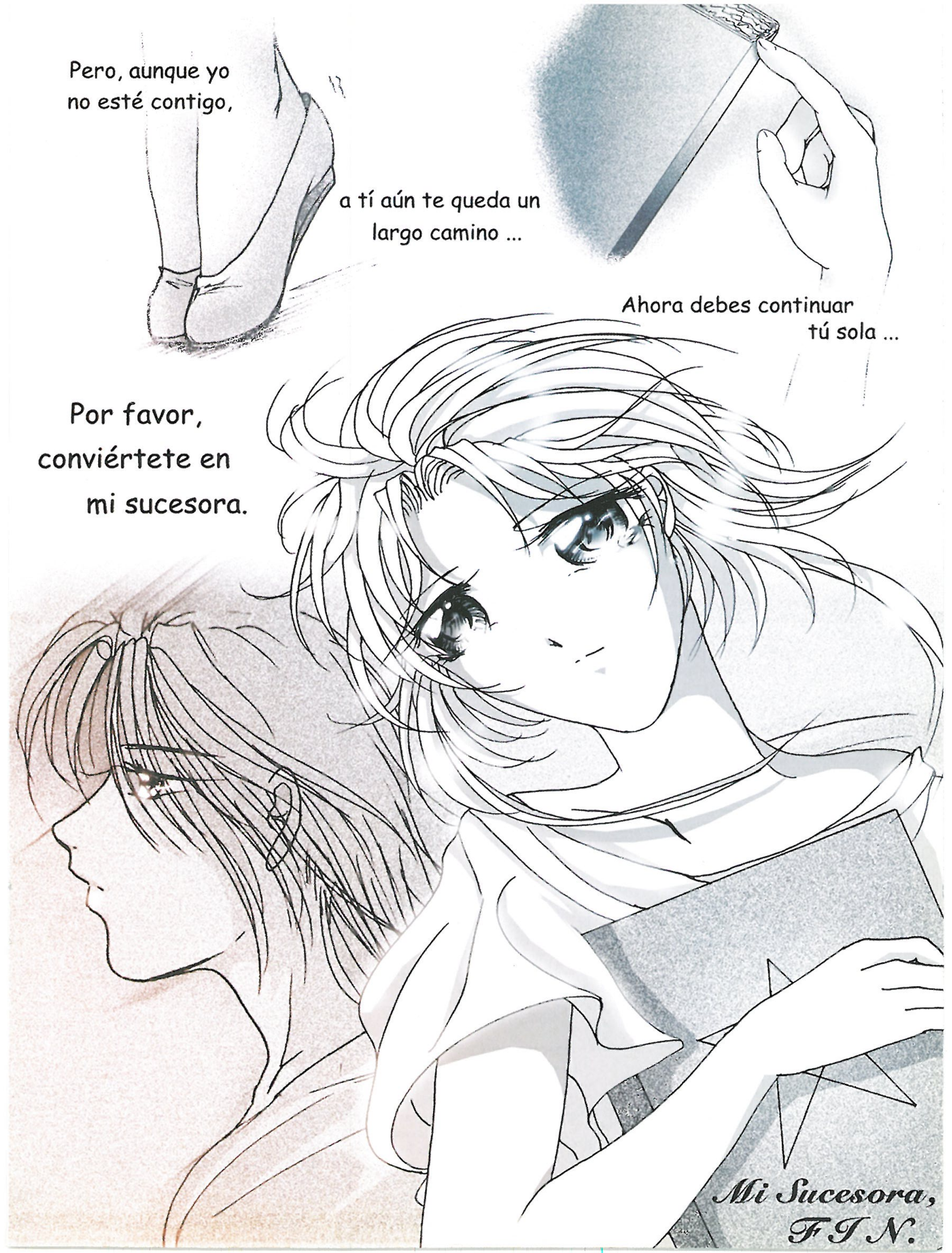

Mi Sucesora.
Las personas temen lo que no comprenden ...
... ese temor les lleva a odiar todo lo que va más allá de sus conocimientos.
Por ese motivo fuiste abandonada en el bosque, **Haze**.
Pero ... no debemos utilizar la magia contra la gente ... ni siquiera para defendernos ...



... Si lo hacemos les daremos un motivo ***real*** para temer la magia ...
... la verán como algo maligno en lugar de ver en ella una amiga ...
Oooh!
Bueno, dejémoslo por hoy...
Auhmm...!
Que tengas felices sueños.
Mañana ... yo ya no estaré contigo ... ni podré darte los buenos días ... nunca más.


Les pedí a los aldeanos que esperasen hasta la noche ...
... para que no tuvieses que verlo ...
... no sé porqué me lo concedieron.
Al amanecer, cuando despiertes,
yo no seré más que cenizas ...


HAZE ...
Mi alumna ...
... mi amor.


Pero, aunque yo no esté contigo,
a tí aún te queda un largo camino ...
Ahora debes continuar tú sola ...
Por favor, conviértete en mi sucesora.
Mi Sucesora, FIN.

Nurse Angel Ririka S.O.S







Después de una intensa jornada laboral, intento olvidarme del trabajo, la tensión, el estrés... PERO CUANDO LLEGO A CASA!!! Eco!!! Me pongo a mirar la serie Nurse angel Ririka S.O.S que me ayuda a no recordar dichas presiones provocadas por esta triste sociedad.

Y es que, si hacemos caso de los pocos trabajos de carácter antropológico que se han dignado a estudiar el manga como fenómeno social, donde se nos dice que una de las mayores características de este tipo de cómic es su facultad para evadirnos de la realidad con nuestras fantasías favoritas, veremos que *Ririka*, como otras muchas series de *magical girl's*, recae al 100 % en esta característica, catárquica donde las haya.

ARGUMENTO

Queen earth es un bonito planeta donde reina la paz y la justicia que un día es atacado por las fuerzas malignas **Dark Joker**. Pero no todo está perdido, existe una substancia llamada *Green Vaccine* con la que se puede salvar el planeta, sin embargo, tal elemento se encuentra en la flor de la vida que sólo crece en la Tierra. Además, la flor desarrolla también *Black Vaccine*, producto potencial del poder de los *Dark Joker* con que estos deciden invadir la Tierra. Es por estos motivos que **Queen Helena** (reina de *Queen earth*) decide enviar a la Tierra a su protector *Kanon* con la tarea de encontrar a la guerrera legendaria **Nurse Angel**, para que derrote a los invasores y de paso les ayude a buscar la flor de la vida. **Kanon** (*Kanou* en la Tierra) descubre que la *Nurse angel* es **Ririka**, una estudiante normal de 10 años que desconoce por completo su verdadera identidad, así que se hace amigo suyo, le regala los *ítems* para transformarse, y le explica la situación. A partir de aquí, episodio tras episodio **Buros** (líder de los *Dark Joker*) envía uno de sus tres subordinados para que destruya a *Ririka* y de paso haga maldades, siendo siempre derrotado por *Nurse Angel*.



COMENTARIO

La verdad es que esta serie no destaca por su original argumento; intentemos descubrir por qué. **Nurse Angel Ririka S.O.S.** es una serie de 35 episodios, basada en un *shojo manga* de Koi Ikeno y Yasushi Akimoto publicado en la revista de Shueisha, Ribon y animada bajo la dirección del veterano Hajime Watanabe en 1995, año en que varios mangas y animes intentaron emular la obra magna de Naoko Takeuchi, *Sailor Moon* (moda que aun sigue). Así pues, las series que trataban sobre guerreras de sensuales transformaciones que luchaban por el amor y la justicia contra unos malos algo ambiguos con un agradable trasfondo romántico, estaban a la orden del día, y Ririka seguía la moda. Quizás la única diferencia entre Ririka y las otras series "asailormonadas" es que la primera destaca por su aire "naif", la protagonista tiene 10 años y todo lo que acontece en la serie es simple y bastante infantil. En cuanto a lo que atañe a la animación, decir que las imágenes que acompañan la música del *opening* y el *ending* no son originales sino aprovechadas de la propia serie, nos da una imagen de su calidad. Desgraciadamente una animación poco lucida basada en movimientos esquemáticos y repeticiones de secuencias son lo que definen la técnica de Ririka S.O.S. No obstante, este defecto se olvida con su pegadiza música y el diseño de personajes de carácter fresco y agradable, producido por el propio director.

CONCLUSIÓN

Cierto es que, mirado fríamente *Nurse angel Ririka S.O.S.* puede parecer una mala serie, pero si dejamos de ver sus datos técnicos como algo que la hace buena o mala, nos daremos cuenta que es un muy buen *anime*, la serie solamente tiene la intención de divertirnos, de hacernos pasar un rato agradable sin ninguna segunda intención, y al final es esto lo que cuenta. Por tanto, es coherente recomendaros que si nunca llegan a emitir esta serie en nuestro país os la miréis, seguro que no os arrepentiréis.

■ **Doki**

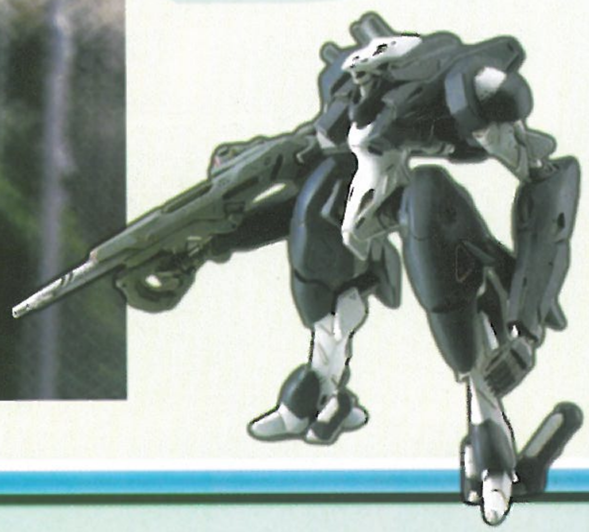

¡Películas inéditas!
MAZINGER Z
Ahora en vídeo
MAZINGER Z
CONTRA DEVILMAN
DYNAMIC IBERIA
MAZINGER Z
CONTRA EL GENERAL NEGRO
OTAKU VISION Classics
DYNAMIC IBERIA
La leyenda ha vuelto
OTAKU VISION Classics
WARNER HOME VIDEO
Distribuido en España exclusivamente por Warner Home Video
Un producto
SELECTA VISION
SELECTA VISION S.L.
Carrer Roma, 4
08023 Barcelona
Tel. 93 - 418 53 00
Fax 93 - 418 88 11
www.selecta-vision.com/otaku
DYNAMIC IBERIA
Film Copyright © 1973 Toei Animation
Original story & characters © 1972 Go Nagai & Dynamic Planning Inc.
This edition © 1999 Toei Animation - Dynamic Planning Inc.



MAQUETAS

Ah, pero... ¿¡¿Hay maquetas de esta serie?!?

Pues sí, las maquetas y modelos a escala inspirados en las distintas series de *anime* y manga son en Japón un tipo de *merchandising* muy extendido. Prácticamente cualquier serie de más o menos éxito y cuyos personajes sean atractivos y se presten a ello (y a veces aunque no) puede esperar que tarde o temprano alguien reproduzca una figura de algún personaje o *mecha* y lo sitúe en el mercado. Todas estas figuras vienen sin montar ni pintar, ya que el hacer esas dos cosas es en cierto modo uno de los atractivos de este tipo de *hobby*. Hay distintos tipos de estas figuras. Se clasifican según el material de que están hechas, y de ese material dependen la cantidad de detalle de las mismas y su precio.



PLAMODEL

Primero tendríamos los modelos de plástico (o *plamodel -plastic model-* como las llaman por allí), las que os resultarán más familiares, ya que son básicamente lo mismo que las maquetas de tanques y aviones que se acostumbran a ver en las tiendas de modelismo, sólo que, claro está, de una temática un tanto diferente. Los más extendidos son los modelos de robots, con las figuras de la saga *Gundam* como los más representativos, aunque he visto por ahí un par de modelos que eran figuras humanas (algunos de Nausicäa), pero dejaban algo que desear. Si lo que buscáis es un robot o nave que visteis alguna vez en una serie, es casi seguro que lo encontraréis en este formato, ya que los fabricantes de este tipo de maquetas están siempre atentos a las nuevas series para poder realizar nuevos modelos (dicen malas lenguas que Bandai, fabricante de todos los modelos de la saga Gundam, ha llegado a presionar para que sacaran en antena nuevos robots dentro de dichas series, aunque sólo aparecieran en un episodio y no aportaran nada a la historia, sólo para disponer de mayor variedad de modelos en el mercado). A parte de la mencionada *Gundam*, se encuentran modelos de las naves y robots de *Macross, Nadesico, Five Star Stories*... y muchas más. La escala acostumbra a ser de 1:100 o 1:144 (el modelo resultante mide de 15 a 20 cm de alto, dependiendo del robot original), aunque se llegan a ver bestialidades a escala 1:75 (y un *Heavy Gear* a escala 1:1 en una convención americana, pero no estaba a la venta).

Estas figuras son, hasta cierto punto, móviles (aunque no se las puede considerar juguetes, por su fragilidad y complejidad de montaje), ya que las articulaciones son todas funcionales (y la mayoría incluyen aros de un plástico mas blando para dichas articulaciones para que funcionen como tales, sin que los brazos y piernas queden flojos colgando. Por supuesto en estas articulaciones no se usa pegamento); esto permite colocarlas en poses específicas (ideal para montar dioramas -montajes escénicos que incluyen las figuras montadas y pintadas dentro de un escenario montado por el mismo aficionado-).

Los *plamodel* son las más baratas de las figuras que podréis encontrar, ya que se venden desde mil pesetas (aunque no esperéis ninguna maravilla por este precio), y la mayoría vienen en unos colores más o menos adecuados (algunas incluso con el plástico coloreado de fábrica con los esquemas del modelo en particular). Si no se quiere, se puede dejar sin pintar (aunque yo siempre opino que el pintado es tan importante como el montaje), y la mayoría afirman en sus instrucciones que no necesitan ni pegamento (aunque yo no me fío un pelo). Esto no quiere decir que sean los más asequibles al principiante (cuando abráis una caja de un *Gundam* o un *Valkyrie* y veáis más de 100 piezas para montar, os daréis cuenta del por qué).

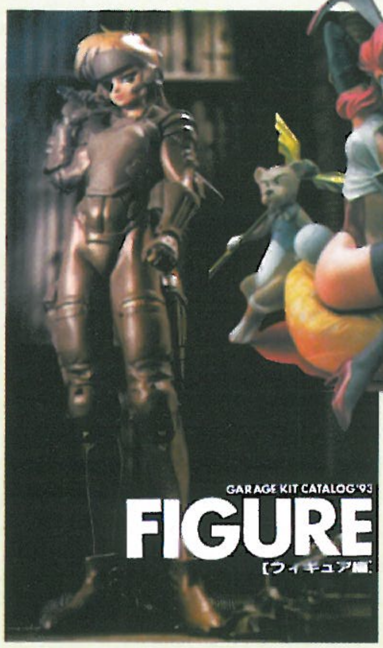


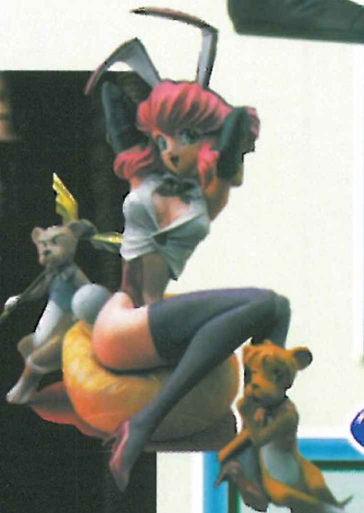
VINILO

Siguiendo en orden de precios ascendentes nos encontramos con las figuras de vinilo, un plástico blando que se moldea fácilmente con el calor. Eso es algo muy positivo, porque a las piezas hay que cortarles los trozos de plástico sobrantes de la fabricación antes de poder montarlas. Además hay que ablandarlas primero (un secador de pelo durante un par de minutos basta para cortar y moldear fácilmente las piezas que vengan un poco deformadas). La cantidad de detalle que se consigue no es que sea nada del otro mundo, y no son demasiado exageradas en el precio (del orden de 3.000-5.000 pesetas). Vaaaale, es dinero, pero no tanto como con las figuras de resina. Seguid leyendo y veréis. Casi todos los modelos representan figuras humanas, ya que esa falta de detalle que comentaba hace difícil conseguir un modelo de robot convincente (sobre todo teniendo la competencia de los modelos de plástico al lado). Como las figuras humanas no necesitan que esté marcado hasta el último tornillito, no es tan importante. Aun así, el vinilo tiene sus limitaciones, sobre todo para piezas muy finas o pequeñas que se ven en figuras de resina y son irreproducibles en este otro material (hay que fastidiarse y soltar "más pasta" si se quiere esa figura en especifico, ya que en vinilo no se encuentran modelos con tanto detalle). Algo que no me gusta de este tipo de figuras es que son huecas (aunque eso es algo personal... Yo empecé pintando figuras de plomo y no me convence algo que pesa tan poco). Eso sí, si se os cae al suelo es imposible que se rompa. Como mucho se despegará o se desconchará la pintura, pero romperse, no.

RESINA

Las más caras, pero a su vez las más detalladas (y las que más me gustan a mí personalmente, yo y mis vicios caros) son las figuras de resina. La resina es exactamente eso: un plástico duro y denso, un poco frágil, pero que reproduce a la perfección hasta el mínimo detalle del molde. Lo que menciono de caro no es broma. No os sorprendáis si veis precios de tres cifras en dólares buscando en las tiendas de Internet. Van desde unas 5.000 pesetas las más pequeñas hasta cerca de 30.000 (argh!) para algunos modelos. Se pueden encontrar copias piratas, a un precio más reducido. Pero claro está, eso es ilegal. Allá cada uno con su consciencia. Aquí hay de todo. Figuras humanas y robots (las figuras de resina de *Five Star Stories* son una pasada. Caras como ellas solas, pero una pasada). Además, no sé todavía por qué, pero se consiguen unas poses y una sensación de movimiento imposibles con el vinilo. Eso sí, como ya he dicho, la resina es bastante frágil. Si se os cae de la mesa una figura de este tipo, no miréis si queréis evitar una depresión. Además este material pesa, por esta razón a menudo las uniones entre piezas se han de reforzar con un trozo de alambre interior.







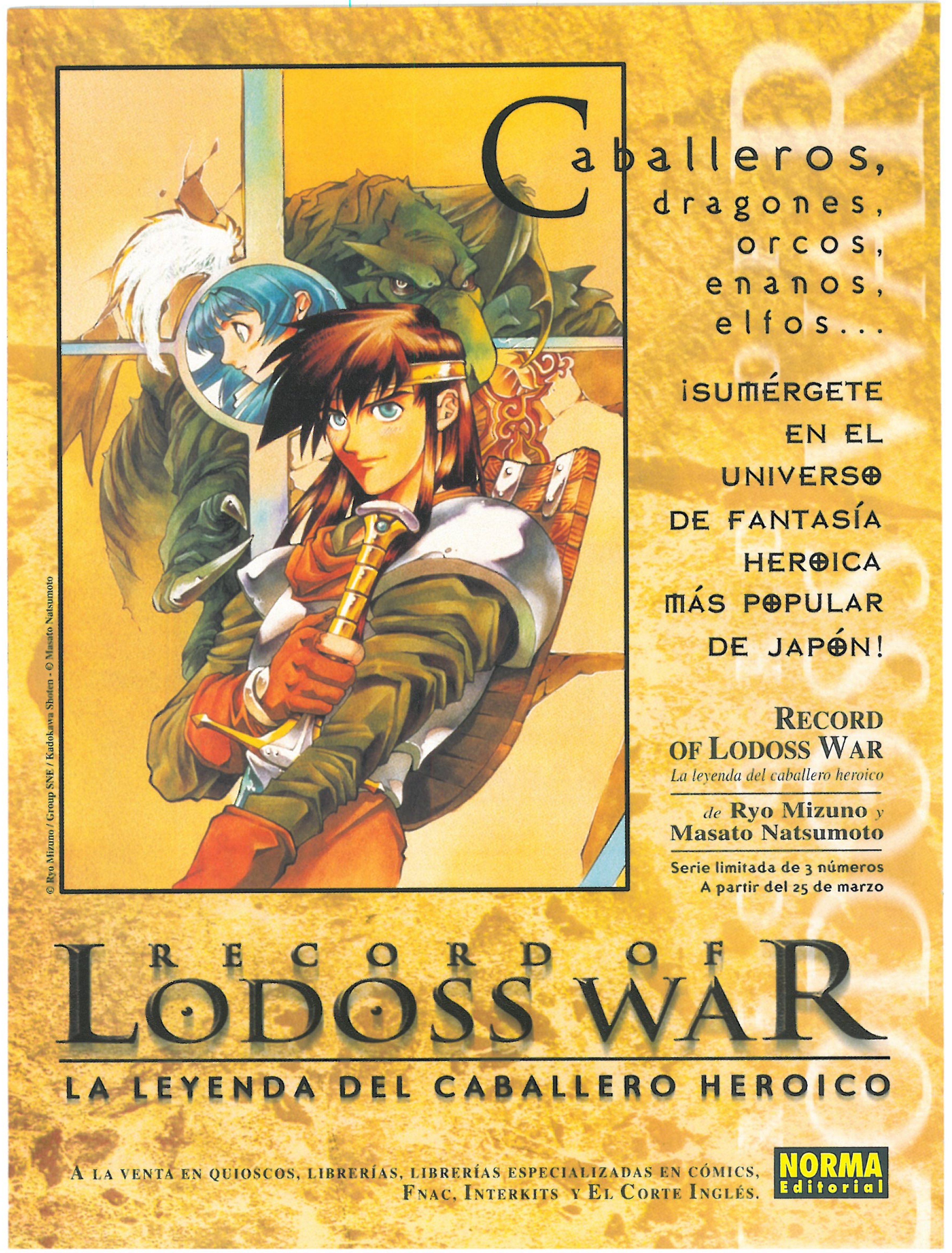
GARAGE KITS

Sin duda, si habéis oído hablar de todas estas figuras os sonará el termino "Garage Kit." ¿Qué es un *garage kit*? Bueno, se supone que es que es así como empezaron este tipo de figuras (sobre todo las que representan a personajes humanos): uno o dos *otakus* en un garaje ("garage" en inglés) modelando su propia figura, realizando un molde y distribuyéndolas ellos mismos (si habéis visto la película *Otaku no Video*, este es el tema principal). Después de este hecho, las grandes compañías se interesaron en el asunto (o los mismos *otakus* montaron sus compañías), y el negocio fue despegando. Hoy en día también reciben este nombre las conversiones y modificaciones hechas por aficionados a modelos comerciales. Algunas de las figuras más increíbles que se pueden ver en revistas como la Hobby Japan japonesa son de este tipo. Son dificilísimas de encontrar (aunque algunas las compra una compañía y la comercializa en serie tarde o temprano), y no quiero ni pensar en el precio.

DÓNDE ENCONTRARLAS

Bien, y después de todo esto diréis: "¿Y dónde puedo encontrar algo de esto?" Pues no es tan complicado. Si en vuestra localidad tenéis librerías especializadas hay muchas posibilidades de que tengan, sobre todo maquetas de Gundam y de vinilo. He visto en varias el catálogo del fabricante Phantom, que tiene un buen surtido de figuras de vinilo a precio más o menos asequible, y de resina, a un precio no tan asequible. Y si no, siempre queda el recurrir a los pedidos vía catalogo Previews (que de vez en cuando aparece alguna figura) o a tiendas de Internet, que hay unas cuantas.
En próximos artículos empezaré a explicar cómo se montan y pintan este tipo de figuras, los materiales que hacen falta, etc. Yo personalmente no es que sea un monstruo pintando, pero no se me da mal, y sé las técnicas básicas. El resto es sólo práctica.

■ **The Master**



Caballeros,
dragones,
orcos,
enanos,
elfos...
¡SUMÉRGETE EN EL UNIVERSO DE FANTASÍA HEROICA MÁS POPULAR DE JAPÓN!
RECORD OF LODOSS WAR
La leyenda del caballero heroico
de Ryo Mizuno y Masato Natsumoto
Serie limitada de 3 números
A partir del 25 de marzo
© Ryo Mizuno / Group SNE / Kadokawa Shoten - © Masato Natsumoto
RECORD OF LODOSS WAR
LA LEYENDA DEL CABALLERO HEROICO
A LA VENTA EN QUIOSCOS, LIBRERÍAS, LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS EN CÓMICS, FNAC, INTERKITS Y EL CORTE INGLÉS.
NORMA Editorial

Atlas UFO Robot
GRENDIZER

Grendizer, o **Goldorak** para los franceses, es una de esas series que surgieron tras el éxito de **Mazinguer Z**. Go Nagai siguió apostando por el género de los robots gigantes y en 1975 *Grendizer* vio la luz.

Al igual que *Mazinguer, Grendizer* tiene una serie de animación que produjo la Toei, 74 capítulos que en Francia tuvieron mucho más éxito que Mazinguer Z en nuestro país. Además hay dos películas, "Goldorak al cine" (traducción del título en francés, no conozco el original) y "El retorno de Goldorak", que es un refrito de "Grendizer contra Mazinger" y otras películas de robots de Go Nagai. En Japón se produjo un gran número de *merchandising* ya en los años 78~79. *Goods* como películas en súper-8, maquetas, juegos de cartas, pins, gomas y lápices, calcomanías, vasos... incluso un peluche! El tema de los grandes robots que han marcado el género vuelven a ser motivo de interés y se produce nuevo *merchandising* a partir de los noventa.

ARGUMENTO
Vega Kyôsei Daiho ("El gran estratega) es uno de esos malvados que quieren conquistar el universo. Ya gobierna el sistema que lleva su nombre, pero eso no le parece bastante, así que decide construir una flota de robots de combate. Entre ellos destaca **Grendizer** por ser el más poderoso de todos. Durante un ataque al planeta ***Fleed*** (*Euphor), **Duke Fleed** (*Actarus), el príncipe, logra escapar y robar el Grendizer. En su huida se estrella en el planeta Tierra, que casualmente es el siguiente objetivo de "El gran estratega". *Duke* es adoptado por el profesor **Genzo Umon** (*dr. Procyon) y vive en la Tierra como cualquier otro humano, con el nombre de **Daisuke Umon**. Dejando de lado pequeños detalles como que cada dos por tres tiene que luchar contra los robots de nuestro villano que intentan descubrir el escondite de Grendizer y atacar sus puntos débiles.

CURIOSIDADES
El éxito de "Goldorak" en nuestro país vecino fue tal que Mattel y Bandai se separaron a causa de unas discusiones sobre la venta de merchandising de Grendizer en Francia. Por otra parte, es un detalle divertido que el "manga" de Goldorak que publicaron en Francia fuera dibujado por un autor español, Jordi Doménech. Go Nagai dibujó un cartel antinuclear con la imagen de Grendizer para nuestros vecinos franceses.Ya nos hubiera gustado a los Españoles que Mazinguer hubiera tenido tanto éxito...

■ **Jorge Orte**



PERSONAJES




Duke Fleed/ Daisuke Umon
(*Actarus)





Koji Kabuto
(*Alcor)



Hikaru Makiba
(*Venussia).
La típica chica que ama a nuestro héroe aunque lo niegue.



Maria Grace Fleed (*Fenicia).
Hermana de Duke. Era piloto de una de las máquinas de "El gran estratega" hasta que se une a su hermano.



Vega Kyôsei Daiho
"El gran estratega"



Gandal/Lady Gandal
(*Minos y Minas)
Comandantes en jefe del ejército de Vega. Lady Gandal vive en la cabeza de Gandal y es un ser más perverso).



Blaki (*Hydargos)
La mano derecha de Minos y Minas. Es el ejecutor de las misiones.

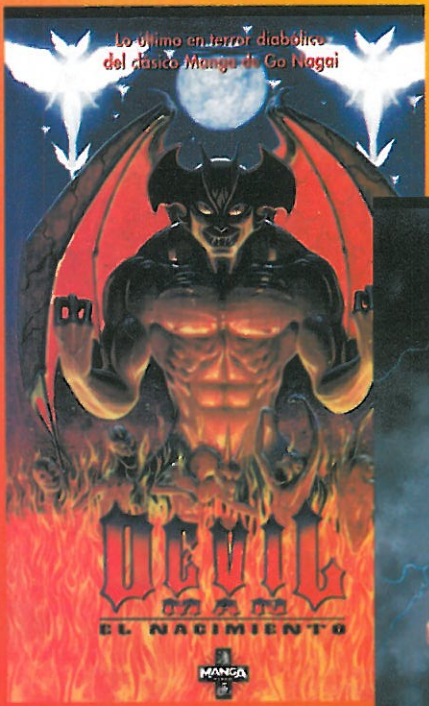
***nota:** *los nombres incluídos entre paréntesis y con asterisco corresponden a los que se adjudicaron en la versión francesa, basados en nombres de constelaciones y estrellas).*

COMENTARIO PELICULA

DEVILMAN













Ya que se ha reseñado el OVA "Mazinger Z vs. Devilman", es necesario introducir el personaje para aquellos que no lo conozcan y dar un repasillo para los que sí han visto ya las aventuras del terrible hombre-demonio. Al contrario de lo que pueda parecer, Devilman es un héroe que lucha con aspecto de demonio porque es la única arma que puede esgrimir contra la amenaza de los auténticos demonios. Un ejército infernal está despertando de su letargo en el hielo de miles de años.

ARGUMENTO

El personaje del demonio siempre ha impresionado al género humano. La creencia en un ser cuyo poder devastador puede acabar con miles de vidas es motivo de un interés casi inconsciente. Coincidiendo con el fin del milenio, se revisa uno de los clásicos de **Go Nagai** que también ha despertado el interés de los *otakus*. El protagonista de esta historia es **Akira Fudo**, un joven estudiante cuyos padres mueren misteriosamente en un accidente durante una expedición al Polo Sur. Tras la pérdida, un antiguo amigo de Akira, **Ryo Asuka**, le lleva a su mansión para mostrarle algo aterrador: el motivo del suicidio de su padre (poseído por demonios) y la propia historia demoníaca desde el principio de los tiempos a través de una cabeza de demonio esqueletizada. Ryo confiesa a Akira que deberán arriesgar sus vidas para intentar detener la inevitable invasión que se les presenta. La solución consiste en convertirse ellos mismos en demonios para librar la batalla con las mismas armas que sus poderosos enemigos. Basándose en la teoría de la fusión demoníaca (el demonio que absorbe a otro adquiere su poder y parte de su forma), la aplica a su condición de humanos, con un porcentaje de un 50 % para que la operación tenga éxito. Emulando el antiguo rito del *Sabbat* de las brujas, organizan una fiesta en el sótano de la mansión donde invitan a los más miserables, camorristas y gente sin principios para atraer a los demonios. Akira se enzarza en una pelea y a la vista de sangre, los invitados empiezan a ser poseídos por demonios. Akira, envuelto por horribles mutantes, recibe al fin al demonio Amón en su interior, pero consigue controlarlo e imponer su voluntad humana frente al monstruo que le ha poseído, absorbiendo así todo su poder. El aspecto de Akira cambia totalmente y destruye todo aquello que se le pone por delante... Ryo le observa con una mueca de horror en el rostro. No sabe si ha hecho lo adecuado, pero la transformación de Akira ofrece una esperanza. La visión en el hielo de centenares de seres infernales está basada en la descripción de Dante del infierno en "La Divina Comedia" (donde también describió el Purgatorio y el Cielo). Ryo le cuenta a Akira cual es la descripción dantesca de Lucifer, el rey de los demonios atrapado en el hielo, condenado a una tortura eterna. También pone en relieve la posibilidad de que el autor de La Divina Comedia viera realmente el escenario del pasaje de su libro. Este es, a grandes rasgos, el argumento de "El nacimiento de Devilman", el primer OVA. En el segundo OVA, "El pájaro del demonio", Akira se enfrenta a diablos de mayor nivel como Gelmar, un ser que lleva incrustadas a sus víctimas en su caparazón (entre ellas, la madre de Akira). Las dificultades de Akira llegan al máximo cuando se encuentra cara a cara con el demonio Siren, un ser mitad mujer, mitad pájaro que persiste en llevar a cabo una venganza.

COMENTARIO

Los dos OVA's se produjeron aproximadamente en 1.990 y Manga Films ha editado ambos. Aunque la animación respeta los diseños de Go Nagai, consigue buenos efectos visuales que se alejan del hieratismo de los clásicos.

DEVILMAN LADY

Después del éxito de Devilman (que también tiene su versión en papel de la mano de Go Nagai) se estrenaron el año pasado las aventuras de la réplica femenina del héroe. Se trata de **Devilman Lady**. Iniciando su andadura en el manga, se convirtió en una serie de animación protagonizada por la joven **Jun Fudo**, una atractiva modelo que se ve envuelta en una situación de peligro a través de un amigo; el poder que yacía en ella se desarrolla en forma de la conocida transformación demoníaca que un día sufrió **Akira Fudo**. Como en su versión anterior, no es precisamente una obra para todos los públicos, ya que las luchas, lo macabro y la sangre predominan en todo momento, pero sin decaer ni un instante el interés por la historia y su desenlace final.

■ **Mary Molina**



DEVILMAN LADY

CD AUDIO

2002/PATLABOR 2 the Movie SOUND RENEWAL
Ref. VPCG-8466; Precio: 2.800 Yenes

1999/PATLABOR the movie SOUND RENEWAL
Ref. WPC7-1000; Precio: 2.800 Yenes

Majutsushi Orphen
Single con el ed. *Doushiyou*
Ref. TEDN-51007; Precio: 1.020 Yenes

Kareshi Kanojo no jijô - Act. 10
Con el op. *Tenshi no yubikiri*, el ed., Primer cd de BGM de la serie; además del tema *Kare nano*.
Ref. KICA-440; Precio: 3.059 Yenes

Kaiketsu Jôki tanteidan - Steam Detectives:White
Cd recopilatorio con temas vocales en su totalidad.
Ref. KICA-439; Precio: 3.059 Yenes

Kaiketsu Jôki tanteidan - Steam Detectives: Red
Segundo CD recopilatorio de la serie con el BGM de la misma.
Ref. KICA-448; Precio: 3.059 Yenes

Slayers Gorgeous
Op. tema por Megumi Hayashibara, *Raging Waves*.
Ref. KIDA-163; Precio: 1.020 Yenes

Bubblegum Crisis Tokyo 2040
Single con el ed. tema *Waiting for YOU* y el tema *Ame*
Ref. VIDL-30222; Precio: 1.020 Yenes

Shadow Skill -Eigi-
Original Soundtrack Album
Ref. KICA-446-7; Precio: 3.780 Yenes

Y como lo prometido es deuda, aquí tenéis la referencia de aquél CD de **Catgirl Nuku Nuku Dash** que incorporaba el BGM de los OVA's más recientes de la serie:

Bannô Bunka Neko Musume DASH! + plus
Con el op. y ed. completos y todos los temas del BGM.
Ref. KICA-433; Precio: 3.095 Yenes

VIDEO

Osamu Tezuka no *Seishô Monogatari* (Historias de la Biblia)
Con los tres primeros cap. *Tenchi sôsaku* (la creación del cielo y la tierra), *Sodom & Gomorra* y *Moses tanjo* (El nacimiento de Moises)
Ref. VPVY- 64542-4, 100mn.; Precio: 5.040 Yenes

Kenfu Denseki Berserk Vol.13 (último volumen)
Ref. VPVY-60877/ VPLY-70681, 48mn.; Precio: 5.040 Yenes/ 6.090 Yenes

Bubblegum Crisis Tokyo 2040
Ref. JVLA 271/VVAS1101, 50mn.; Precio: 5.800 Yenes

Trygun Stage-6
Con los cap. *Escape from Pain* y *Diabro*
Ref. JVLA 58026/ VVAS1066, 50mn.; Precio: 5.800 Yenes



Brain Powerd, vol.7
Ref. BELL-1243/ BES-2088, 75mn.; Precio: 6.000 Yenes

Silent Möbius Vol.3
Ref. BELL-1271/ BES-2127
Con los cap. cinco y seis, 50mn.; Precio: 4.800 Yenes

Ao no roku go Vol. 2: Pilots
Ref. BEAL-1024/ BES-1683/BCBA-0014, 30mn.; Precio: 5.000 Yenes

Majutsushi Orphen Vol.1
Ref. BEAL-1358/ BES-2269/BCBA-0060, 50mn.; Precio: 5.000 Yenes

Lodoss Tô Senki -Eiyû kishiden- Vol. 6
Incluye tres episodios
Ref. BELL-1265/ BES-2110, 70mn.; Precio: 6.000 Yenes

Mahô no Stage Fancy Lala Vol. 6
Capítulos 15 al 17
Ref. BELL-1129/ BES-1927, 75mn; Precio: 6.000 Yenes

Melty Lancer - The animation Vol. 1
Ref. BEAL-1367/ BES-2278/BCBA-0070, 30mn.; Precio: 5.800 Yenes

Silent Möbius 02
Capítulos 3 al 6
Ref. BELL-1270/ BES-2126, 100mn; Precio: 7.800 Yenes

MANGA

Happy! Vol. 21, Naoki Urasawa, Shogakkan, 540 Yenes.

Brain Powerd, guión Nobuyuki Tomino y dibujo Yukiru Sugizaki, Kadokawa Shôten, 540 Yenes.

Percolation, Suezen, Kadokawa, 590 Yenes.

Majutsushi Orphen hagure tabi, guión Yoshinobu Akita, dibujo Hajime Sawada, Kadokawa, 580 Yenes.

Yûgeki Uchû Senkan Nadesico Vol. 4, Kia Asamiya. Kadokawa, 540 Yenes.

Master Moskiton vol. 4 y último. Guión Satoru Akahori y dibujo de Tsutomu Isomata. Kadokawa, 540Yenes.Shogakkan, Shonen Sunday Comics, 330 Yenes



DVD

Kidô Keisatsu Patlabor The Movie
Ref. BCBA-0027, 99mn.; Precio: 9.800 Yenes

Kidô Keisatsu Patlabor 2 The Movie
BCBA-0028, 113mn.; Precio: 9.800 Yenes

Queen Emeraldas
Con los dos OVAs *Mugen e no tabitachi* (El viaje hacia el infinito) y *Fumetsu no monshô* (el sello de la inmortalidad).
Ref. BBBA-1024, 70mn.; Precio: 5.800 Yenes

LA MÚSICA DE SHÔJO KAKUMEI UTENA

Ahora que está a la vuelta de la esquina la aparición de la película Adolescence Mokushiroku, una nueva adaptación del manga creado por Chihô Saito y cuya serie de animación se emitió entre el siete de abril de 1998 y el siete de enero de 1999, quizá sea el momento de referenciar y describir la banda sonora de esta serie que ha cautivado a tantos japoneses y a muchos otakus españoles pese a no haberse editado aún en este país.

Los compactos que configuran la banda sonora de *Shôjo Kakumei Utena* son seis hasta el momento y una parte muy importante de los temas que integran su banda sonora parten de exponentes muy claros con melodías en gran parte tomadas de su primer compacto.

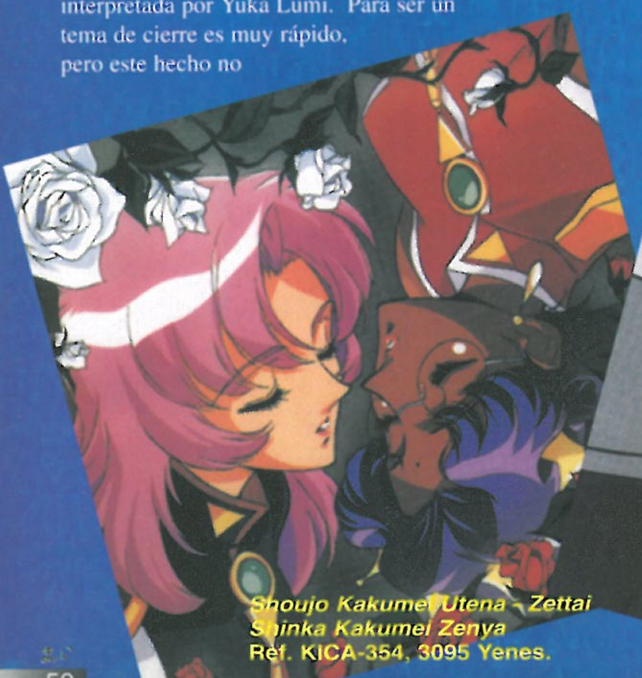
Como *single* encontramos la **ref. KIDA-151** (874 Yenes) con los temas **Rinbu -Revolution** (Rondó-Revolución) y **Thruth**; respectivamente el op. y el ed. de la serie de TV.
En el op. la música y los arreglos son de Toshiro Yabuki y la interpreta Masami Okui. Es un tema carismático, muy rítmico y sobretodo, pegadizo.
En "Truth" los arreglos son de Shinichi Mitsumune y la música de Riki Arai. Está interpretada por Yuka Lumi. Para ser un tema de cierre es muy rápido, pero este hecho no desmerece la calidad del mismo.

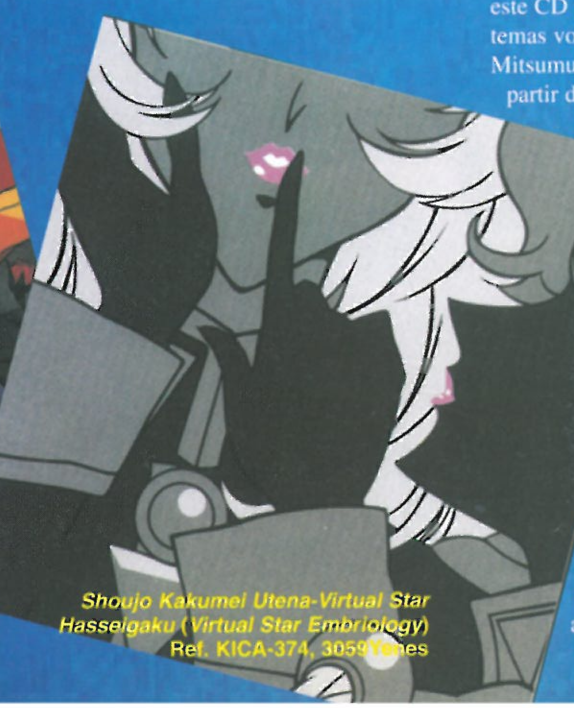
● Los otros cinco compactos son de carácter recopilatorio. El primero de ellos es ***Shoujo Kakumei Utena - Zettai Shinka Kakumei Zenya*** (La víspera de la revolución hacia la evolución absoluta)

Ref. KICA-354, 3095 Yenes. Este Cd reúne 36 *tracks*, 11 de ellos temas vocales. De estos temas vocales destacan especialmente ***Rinbu-Revolution*** (tr. 2) y ***Thruth*** (Tr. 35); y los otros temas vocales, interpretados por coros y algo sectarios, son los temas característicos que suenan durante los duelos como es el caso de ***When Where Who Which*** y la inefable ***Zettai Unmei Mokushiroku*** (El apocalipsis del destino absoluto), con una segunda versión más sombría (tr. 33). Al ser interpretados los coros por varias voces guardan un cierto misticismo.
Los temas restantes son instrumentales y sólo dos pasan de los cuatro minutos. Cabe destacar que los temas instrumentales que componen el resto de la música son una mezcla de diversos estilos y temas de corte clásico tomados de fuentes muy diversas. Por ejemplo, el tr.11 ***(Butô no Eros)*** nos recuerda mucho a una pieza de Mozart. El resultado es una melódica fusión, agradable al oído en todo momento. Esto se puede observar en temas como ***Gakuen no Scarlett*** (tr. 5), algo militar. Así como en otros temas. ***Overture***, el primer tema, es muy carismático, rítmico y espectacular, especialmente usado para las escenas impactantes de nuestra protagonista. Algunos temas son versiones de otros, como ***Jab Up Beauty***, que es una versión con batería muy suave del tema ***Gakuen no Scarlett*** o ***Butou no Eros*** también otra versión, pero más discreta.
No os sorprendáis si escucháis algún tema que parezca sacado de la corte francesa en la que vivió Oscar Françoise Jarjayes (tr. 9, ***Yuuga na Kanojo*** o Tr. 10 ***Sono Kanojo no Higeki***).
Dentro de la variedad, ***Kioku no idea*** (tr.19) nos remite a una Europa barroca, muy envolvente.
El tema siguiente, ***Densetsu-Kami no na wa Abrahas*** parece una continuación del anterior pero con más variedad rítmica y algunos efectos de sintetizador. Incluso en la tr. 34 tenemos la música del *preview* del episodio siguiente.

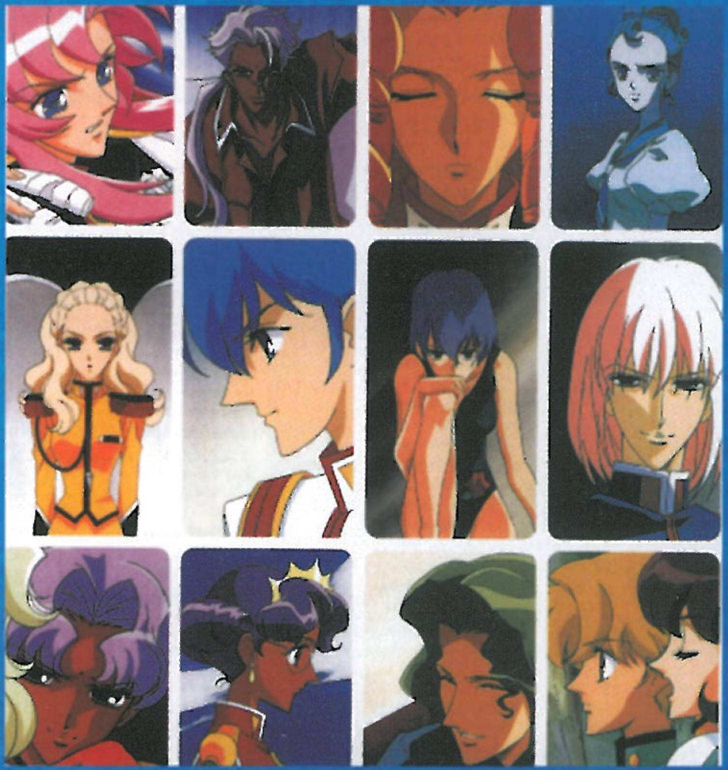
● El segundo de ellos es el ***Shoujo Kakumei Utena-Virtual Star Hasseigaku*** (*Virtual Star Embriology*)

Ref. KICA-374, 3059Yenes. En este caso son 28 *tracks*, diez vocales. La música es de Shinkichi Mitsumune y la ejecuta Maki Kamiya. Kunihiko Ikuhara, el realizador del anime de Utena, ha querido aportar su granito de arena a este CD participando en los coros de algunos temas vocales junto al propio Shinkichi Mitsumune. El primer tema, el ed. de Utena a partir del capítulo 25 es ***Virtual Star Hasseigaku***, interpretado por Maki Uetani. Arranca muy fuerte, con influencias de la música *heavy*. Sigue el segundo tema en la misma línea con gran profusión de coros, hecho que le confiere un aspecto muy lírico.
En realidad los temas 1 al 7 son muy similares. Llegamos al tema 8, ni más ni menos que el ***Rinbu-Revolution***, con la duración con que aparece en TV (en el Cd anterior se ofrecía el tema completo). Los temas instrumentales de este compacto son más ligeros y se acercan a los estilos *jazz* y *pop* en algunos casos. Aunque también hay


Shoujo Kakumei Utena - Zettai Shinka Kakumei Zenya
Ref. KICA-354, 3095 Yenes.


Shoujo Kakumei Utena-Virtual Star Hasseigaku (Virtual Star Embriology)
Ref. KICA-374, 3059 Yenes





algunos temas con marcada influencia de la música clásica, en ningún caso son recargados. En el tr.15 volvemos a una nueva versión instrumental del op. con detalles *jazz*. Con ***Nemuro nenkan*** (tr. 19) volvemos a las influencias dieciochescas. Dentro de las versiones, destacamos la del ***Zettai Unmei Mokushiroku***, aunque se hace una excesiva repetición del estribillo (tr.25).
Además tenemos en el tr. 14 tenemos el tema ***Dona Dona***, aparecido en el capítulo 16.

● El tercero de ellos es para una clientela muy selecta. Se trata del ***J.A. Seazer Original Gasshoukyokushuu, Shoujo Kakumei Utena: Tenshi Souzou Sunawachi Hikari*** (La luz que creó al angel). **Ref. KICA-389**, 3059Yenes. Todos y cada uno de sus doce temas son corales, algunos de ellos nuevos. Es una compilación de los diversos temas de los duelos. Algunos ya los encontrábamos en el primer CD como es el caso de: ***Last Evolution*** (tr.1), ***Nikutai no Naka no Koseidai*** (tr.2), ***Nanbito mo Kataru Koto Nashi*** (tr. 5), ***Spira Mirabilis Gekijou*** (tr. 8) y ***Tenshi Souzou Sunawachi Hikari*** (tr.11). Además incluye una nueva versión de ***Zettai Unmei Mokushiroku*** y la versión karaoke del tema que le da nombre a este compacto.

● El cuarto compacto nos remite a una dimensión algo más variada y menos obsesiva. El

Shoujo Kakumei Utena- Tainai Tokei Toshi Oruroi contiene 33 *tracks*, 11 son vocales (Ref. KICA-387, 3059 Yenes) . Muchos de los temas son versiones de temas anteriores como es el caso de ***Morning Lyrical*** (tr. 3) del tema *Gakuen no Liric* o ***Nova*** (tr. 6) del tema *Densetsu-Kami no na wa Abrahas* muy suavizado con el sintetizador, del que encontramos otra versión en ***Orpheus*** (tr.25) algo más melódica.
Incluso encontramos temas tan transformados que nos cuesta un poco distinguirlos, pero que resultan muy atractivos. La música es de un carácter muy variado, con temas más cándidos como ***Evergreen Memory*** (tr.5), ***Aphrodite Scat*** (tr. 18) o la algo más preciosita ***Tenderness*** (tr.12) y temas más melancólicos como ***Pessimism*** (tr.8) o ***Tentation*** (tr. 14). Pero también encontramos temas siniestros y cargados de mucho misterio, a la altura de las circunstancias para las que han sido creadas: la fase más solemne de Utena (***Poison*** tr. 1, ***Possession*** tr. 9)
Eso sin olvidar temas ligeros con todo el carácter del Jazz (***Campas Dandy*** tr. 13) o el curioso tema ***Akio Car*** en una peculiar simbiosis a partir del tema de la pantera rosa, piezas de corte más clásico (***Ambicion*** tr.19, ***Victory*** tr.4 - esta una versión de *Gakuen no Scarlet*) y otras tan especiales como ***Rose and release*** (tr. 28) en la que voces femeninas tararean el op. brevemente.
En los temas cantados , la mayoría, a excepción del ***Virtual Star Hasseigaku*** en su TV. Size son de coros. No obstante sufren una transformación significativa respecto a los temas del *Zettai Shinka Kakumei Zenya*. Son más intensos y más dramáticos (los duelos contra la Rosa negra...) con temas como ***Virtual Star Hasseigaku*** (tr. 7), ***Heizoku Uchuu ni Fumetsu no Koutei*** (tr.11). E incluso con temas cada vez más sombríos: en el tr.27 ***Tainai Tokei Toshi Oruroi***, muy rápido, sombrío... cual duelo desesperado e irreflexivo con sugerentes partes en que se alternan una y otra parte del coro y ***Gerisen no Kubi*** como la evolución absoluta (tr.30). Tal vez no sea tan espectacular como el primero, pero es muy sugerente y expresivo.



Shôjo Kakumei Utena - Sâ, Watakushi to engageshite... (Vamos, prométete conmigo...) - Ref. KICA-396/397

Y por último el ***Shôjo Kakumei Utena - Sâ, Watakushi to engageshite...*** (Vamos, prométete conmigo...)- (Ref. KICA-396/397, 3570Y)

Este último es un CD doble que apareció el tres de abril del año pasado. En el primero de los compactos encontramos Drama y BGM combinados, mientras que en el segundo (como sucedería en su día con *Bishôjo Senshi Sailor Moon*) se compila el musical basado en la serie de televisión, que se realizó entre el 17 y 29 de Diciembre de 1997 con un éxito bastante notable

CONCLUSIÓN

En conjunto podemos decir que casi todos sus temas son muy atractivos en muchos sentidos, pero si hemos de ser estrictos a la hora de realizar una elección, personalmente nos inclinamos por el primer compacto, por su variedad, espectacularidad y la inclusión de un mayor número de temas "originales" y de calidad.

■ **Bárbara Pesquer**
■ **Mary Molina**

Este mes contamos con varias noticias que nos permiten volver a tener anime en nuestras TV y que también reactivan el mercado del vídeo. La emisión de **Rurouni Kenshin** desde finales de marzo en Canal Plus. Esperamos que las restantes cadenas sigan el ejemplo de este canal. Por otra parte, ya sabéis que desde hace más de un mes se está emitiendo Mazinger Z en el Canal 33 catalán y en el Canal Sur. Selecta Visión va a poner a la venta dos de los OVA's de este gran clásico de Go Nagai. Respecto a Utena, se está editando en vídeo en Estados Unidos y se oyen rumores de que pueda emitirse en las televisiones de sudamérica. Con este panorama, no es del todo imposible que lleguemos a verla por estas tierras y que tengamos por fin un panorama televisivo decente. Todo esto está íntimamente relacionado con internet y el web, puesto que por las razones que he mencionado se han multiplicado las páginas que ya había sobre Kenshin y Mazinger ha vuelto a despertar la afición de quienes lo vieron por primera vez y también está atrayendo a las nuevas olas de internautas.



WEBS DEL MES

Kenshin's Rurouni Kenshin Homepage

URL
http://home.hkstar.com/~kenshin/rurouni/

Página en inglés y en chino con elementos de animación en *shockwave*. Diseño muy trabajado con barras de menús originales y títulos para las *news* y otros apartados muy elaborados. Noticias muy actualizadas y servicio de lista de correo sobre Rurouni. También se traducen algunos capítulos de los que aparecen más recientemente en el semanario que acoge esta serie en Japón, el Weekly Shonen Jump.





Diseño:	●●●●○
Contenido:	●●●○○
Velocidad:	●●○○○
Media:	●●●○○



Mundo del Anime

URL
http://www.fortunecity.com/underworld/rpg/313/rrkhome.htm



Web en español que explica el argumento de la serie. Da una introducción de los personajes y además nos habla de otras series como Slayers, Ranma 1/2, Dragon Ball Z... Incluye definiciones relacionadas con el manga y el anime a modo de útiles glosarios. Si revisáis la sección "Otras cosas", encontraréis algunas imágenes de las series mencionadas anteriormente y algún que otro sonido. No es ninguna maravilla en el diseño, pero su contenido informativo es muy práctico.

Diseño:	●●○○○
Contenido:	●●○○○
Velocidad:	●●●○○
Media:	●●○○○



Rurouni Kenshin

URL
http://members.xoom.com/khimura/

Página en español más completa que la anterior. No sólo ofrece introducción a la serie y a sus personajes, sino que también tiene una galería de imágenes bastante respetable, información sobre los productos relacionados con Kenshin, Links... acompañados de un diseño de página más trabajado. Esta página está dentro del anillo de páginas sobre anime en español que os recomendamos desde esta sección.

Diseño:	●●●○○
Contenido:	●●●●○
Velocidad:	●●○○○
Media:	●●●○○

WEBS DEL MES

The Utena Encyclopedia



El título precede a la página en esta ocasión. Buen diseño, absolutamente toda la información que se puede encontrar sobre Utena y numerosísimos links. Las notícias se actualizan constantemente. Las sinopsis de los capítulos, los scripts, los lyrics, los personajes, info sobre el merchandise, una mailing list, amplia galería de fotos, sección multimedia... explorar la página entera te puede llevar una cuantas horas! Eso sí, en inglés.

Diseño: ●●●●○
Contenido: ●●●●●
Velocidad: ●●●○○
Media: ●●●●○

URL
http://www.duellists.tj/

Instituto de Grabaciones Fotoatómicas

Diseño: ●●○○○
Contenido: ●●●○○
Velocidad: ●●●○○
Media: ●●●○○

URL
http://www.geocities.com/Tokyo/Flats/4968/



Site donde encontrarás grandes dosis de información acerca de Mazinger Z. Notícias, sonidos, imágenes, tema de escritorio, lyrics, capítulos... incluso un FAQ, todo en español. El gran número de visitas que recibe esta página muestra su calidad informativa. El diseño de página es meramente funcional.



Mazinger Z Internet Fan Club

Esta página está congelada desde el 20 de noviembre del año pasado, aunque por su contenido informativo es recomendable visitarla. Fue una de las páginas pioneras de Mazinger Z y es anterior al Instituo de Grabaciones Fotoatómicas. En español.

Diseño: ●●○○○
Contenido: ●●●●○
Velocidad: ●●○○○
Media: ●●●○○

URL
http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/6767/MZ_FRAME.HTM



MAZINGUER Z LINKS

- **PÁGINA DEL DOCTOR INFIERNO**
  http://usuarios.iponet.es/wysit/biografia.htm
- **GIANLUCA PANEBIANCO HOME OF 3D**
  http://www.3dlinks.com/panebianco/i_frames.html

OTAKU TOP WEB

1 Ultimate animanga archive: http://www.the.animearchive.org

2.- Nausicaa.net: http://www.nausicaa.net
3.- Video Girl Ai: http://www.fortunecity.com/marina/christian/204/vgai
4.- El Castillo Manga de Animo: http://www.arrakis.es/~animo/manga.htm
5.- Otaku World!!: http://www.otakuworld.com
6.- Ranma 1/2 Library: http://ranmainfo.simplenet.com
7.- Tomodachi: http://www.tomodachi.ml.org
8.- FredArt!: http:www.fredart.com
9.- Neon Genesis Evangelion R Illustrated Fan Fiction: http://www.eva-r.com

¡Esperamos vuestros votos!

Para votar: dokan@intercom.es

WEBS BREVES

"HOMBRES DEL ANIME"

URL: http://www.geocities.com/Tokyo/Field/9556/LatisDarien.html

La autora de la web habla de sus personajes masculinos preferidos del sanime: Lantis, Kaji, Shinji... y pide a los navegantes que le hagan conocer sus gustos y que también está dispuesta a incluir chicas en su página.

Diseño: ●●○○○
Contenido: ●●○○○
Velocidad: ●●●○○
Media: ●●○○○

"LEACH'S RUROUNI KENSHIN PAGE"

http://www.geocities.com/Tokyo/Dojo/4899/index.html

El Fan Art es el tema principal de esta página y se va renovando contínuamente. Gifs animados, divertidísimos pin-ups... animaos a enviar vuestros propios dibujos sobre Rurouni!



Diseño: ●●○○○
Contenido: ●●●○○
Velocidad: ●●○○○
Media: ●●●○○

RUROUNI KENSHIN (SAMURAI X)

URL: http://members.xoom.com/stone_javier/Kenshin/

Otra página en español que hemos creído conveniente incluir. Un diseño aceptable, actualización constante de la página y notícias recientes.

Diseño: ●●○○○
Contenido: ●●●○○
Velocidad: ●●○○○
Media: ●●●○○

SAMURAI X EN ESPAÑOL

URL: http://welcome.to/samuraix/

Página en español que incorpora secciones de karaoke y postales ^_^.

Diseño: ●●○○○
Contenido: ●●○○○
Velocidad: ●●●○○
Media: ●●●○○

FORO DE DISCUSIÓN RUROUNI KENSHIN

http://genesis.simplenet.com/board/rkboard.hts

"Bathow-Sai's dimension"
En inglés y japonés.

CHAT NI KENSHIN

http://www.xmission.com/~doushi/chat/chat.cgi

Un chat única y exclusivamente para hablar de Rurouni, eso sí, en inglés o en japonés ^_^.

V I D E Ø J U E G Ø S

APROVECHO PARA RESEÑAR LA SIGUIENTE NOTICIA: PARECE SER DEFINITIVO QUE LA NUEVA CONSOLA DE SONY, ADEMÁS DE LLEVAR UN LECTOR DE DVD Y SER COMPATIBLE CON SU ANTECESORA, SERÁ DE 128 BITS Y PODRÁ MOVER 66 MILLONES DE POLÍGONOS FRENTE A LOS 3 MILLONES DE LA DREAMCAST. SIN DUDA, UN DURO RIVAL PARA LA ESTRELLA DE SEGA.

INFORME ESPECIAL

LOS VIDEOJUEGOS Y EL OTAKU (I) ¿QUÉ FORMATO ELEGIR?

El que no existan demasiadas novedades en el campo que nos ocupa (bueno, que supuestamente nos ocupa... pero sobre eso ya hablaré el mes que viene) me ha llevado a dejar correr un tiempo hasta que salgan estas, durante el cual, y para no perder mi trabajo haré una serie de artículos destinados a tratar algunos temas de interés. Para empezar, una pregunta que le puede pasar a más de uno por la cabeza. ¿Qué consola u ordenador es el que goza de más oferta de videojuegos con temática o estilo manga? (ummm... eso del "estilo manga" es otro tema sobre el que se ha hablado largo y tendido). En España la cosa es, como ya os habréis dado cuenta, bastante diferente que en Japón. Allí no hay sistema para el que no aparezcan decenas de juegos de manganime al mes. Pero no estamos allí y como conseguir juegos de importación no está al alcance de todos, sólo nos queda una solución. Esta es, claro está, el comprarnos el sistema con la oferta de juegos deseados más elevada. Actualmente, contamos con el universal PC, la exitosa Playstation, la europeamente moribunda Saturn, o la condenada desde su nacimiento Nintendo 64. Vale, también quedan por ahí "algunas" Gameboy, Super Nintendo o Megadrive... pero por razones obvias no las tendremos en cuenta. El PC tiene un par de ventajas respecto a los demás sistemas, que son la posibilidad de bajarte las decenas de juegos japoneses que se encuentran en Internet (si tienes módem, claro); y los emuladores. Con estos acabamos con nuestros problemas de un solo golpe ya que por mis manos han desfilado los emuladores de clásicas que comentaba antes como la GB, la SNES, o la Megadrive, hasta los más recientes y potentes emuladores de Playstation y Nintendo 64. Sobre estos dos últimos comentar que son más exigentes en cuanto al equipo que tenemos, pero que con un *K6 II*, *64Mb de RAM*, y una *aceleradora 3D* con soporte para *Glide* (casi todas) podremos jugar a estas consolas "por el morro" y en algunos casos, con mejor calidad (mayor resolución y número de frames). De esta forma, se podría decir que el PC es una de las mejores alternativas, siempre y cuando sepamos donde buscar. *Pero hay que tener en cuenta que las Roms son legalmente "bajables" siempre y cuando uno tenga el juego original en cuestión, ya que de otro modo, sería un claro caso de "pirateo"; que no se diga que no hemos avisado. En caso de no tener dicho juego, podemos usar la Rom a modo de prueba y borrarla a las 24 h. de haberla bajado; estas son las normas.* Olvidado el tema de los emuladores, nos quedan las consolas, ya que el PC por sí mismo no cuenta con apenas lanzamientos "de los que nos interesan" en nuestro país. De estas, la más aconsejable es la Playstation, ya que de todos los juegos que salen al mes, algunos acostumbran a tener, al menos, una estética manga... sobre todo en juegos de lucha y RPG's. La Nintendo 64 cuenta con muchos menos lanzamientos, y desde luego, ninguno o casi ninguno que esté relacionado con el manganime.
Por último, la Saturn cuenta con algunos pocos lanzamientos, de buena calidad, eso sí, con el estilo que buscamos. Es más, si pudiésemos conseguir juegos de importación, esta consola sería de las más recomendables ya que el volumen de lanzamientos en Japón para la misma con temática manga es descomunal... de algo tenía que servir la fusión *Sega-Bandai*.

J EN JAPÓN

namco R4 RIDGE RACER TYPE 4



A aquellos que en su día disfrutaron con **Ridge Racer**, **Ridge Racer Revolution** y **Rage Racer**, seguro que se les pondrán los ojos como platos al ver las imágenes del nuevo arcade de Namco, el **R4 Ridge Racer Type 4**. Pero seguro que también se preguntarán... ¿Qué hace un juego de coches en una revista de manga? Bien, la respuesta a esta pregunta es tan sencilla que casi se contesta sola. ¿Es que no habéis visto aun las imágenes de su presentadora **Reiko Nagase**?. Queda entonces resuelta la duda, ¿verdad? Je, je... mira que puedo llegar a ser machista a veces (¿sólo a veces?). No, en serio, olvidando el tema de las curvas de la señorita -las del juego la comentaré un párrafo más abajo- hay que reconocer que, infográficamente hablando, está a años luz de **Lara Croft**. Muy en la línea de otras modelos virtuales japonesas como **Kyoko Date**, alcanza unos niveles de realismo elevadísimos. Tal es que no me resulta extraña la idea de que pronto encontremos algunas indistinguibles de las reales (salvo por su divina perfección, claro) lo que seguramente será tema de debate en años futuros. Pero centrémonos en el juego antes de que empiece a desvariar. De los tres modos de juego disponibles yo casi descartaría el *Grand Prix* y el *Time Trial* para irme de lleno por el modo *Versus*. Alejado de simuladores de carreras como **Gran Turismo** o **Test Drive 5**, la elevada jugabilidad, la música *jazz/techno* típicamente *arcade*, la alta velocidad y la posibilidad de enfrentarnos a otros tres amigos nos hará vibrar en nuestro asiento. No son los más de 300 coches que podemos llevar (tendremos que conseguirlos jugando carreras en el modo GP), no son los EXCELENTES gráficos (sombreados *Gouraud* por doquier, *Motion Blur*, reflejos y efectos de luces muy bien utilizados), ni tampoco los detallados *tracks* (hay veces que te gustaría darle al *pause* para observar el paisaje). El R4 es sencillamente un magnífico arcade de carreras, sin la menor duda, el mejor que podemos encontrar en Playstation.

R4 RIDGE RACER TYPE 4
(Versión PSX)

Compañía: Namco
Género: Carreras
Nº Jugadores: 1-4

PUNTUACIÓN
Gráficos: 9
Sonido: 8
Jugabilidad: 9
Media: 8,6



STUDIO TRON

Silent Mobius Case: Titanic (Versión PSX)

Compañía: Gainax

Género: Aventura

Nº Jugadores: 1

Puntuación

Gráficos: 7

Sonido: 6

Jugabilidad: ...

Media: 6,5



SILENT MÖBIUS. CASE: TITANIC ASAMIYA LLEGA AHORA A TU PSX

Es el año 2.026 y un gigantesco transatlántico aparece de repente sobre el cielo de Tokyo; en su popa puede leerse el nombre de **TITANIC**. No hay duda de que es el mismo Titanic que acabó su primera travesía el 15 de Abril de 1.912 al chocar contra un enorme iceberg en las frías aguas del océano Atlántico. ¿Pero qué hace sobre Tokyo, más de 100 años después de la tragedia? La pregunta no es contestada antes de que el buque –que parece recién fletado- desaparezca al llegar la medianoche. Pero la noche siguiente vuelve a aparecer, y la siguiente a esta; como si estuviese ahí para evitar que se olvidase su leyenda. Para investigarlo, el gobierno acude a la **AMP** y hace venir a un experto de la Universidad de Cambridge –nosotros- para que les ayude a resolver el caso. De este modo, nuestra misión será introducirnos en el interior del barco e investigar hasta descubrir el motivo de las apariciones.

El 8 de Octubre del año pasado salió a la venta por 5.800 Yenes la versión para Playstation de un juego de **GAINAX** para PC de 1.990. Creado bajo la supervisión directa de **Kia Asamiya**, *GAINAX* crea junto con el director de animación **Michitaka Kikuchi** (responsable de los diseños de personajes de este juego y de *Supersonic Soldier Borgman*) otro de esos juegos que tanto gustan por aquellos lares –ya sabéis, la clásica aventura por menús de conversaciones- pero que nosotros, desconocedores del idioma nacional, sólo podemos tantear. ¡Ah! Por supuesto, el juego está basado en el popular manga del ya mencionado *Kia Asamiya*, serializado desde hace una década en la *Dragon Magazine* de **Kadokawa**. También existen dos películas y la reciente serie de anime de 26 episodios de duración. Otras obras de este autor, nada desconocido en nuestro país, son *Dark Angel*, *Nadesico* (**Norma Editorial**), *Steam Detectives* o *Compiler* (**Planeta-DeAgostini**).





©Studio Tron

TRUCOS!!!

GODZILLA GENERATIONS (DC)

Si quieres **jugar con otros Godzillas** pulsa cualquier botón mientras mantienes pulsado L y R en la pantalla de selección para escoger al *1ºGodzilla*; dos pulsaciones para *Mecha Godzilla*; tres para *Beta Godzilla*; cuatro para *Godzilla (U.S. version)*; cinco veces para *Minilla*; y seis veces para escoger al *Dr. Serizawa*. Para que el truco funcione correctamente primero debes jugar usando al Godzilla básico (para habilitar al 1er Godzilla), después utilizando al 1er Godzilla (para habilitar al Godzilla de la película) y por último, utilizando al Godzilla de la película (para habilitar a Minilla).

Japan Top Ten

	Título	Compañía	Sistema	U. V.
1	Chocobo's Mysterious Dungeons 2	Square	Playstation	476670
2	Tales of Phantasia	Namco	Playstation	442910
3	Yu-Gi-Oh! Dual Monsters	Konami	Gameboy	370530
4	Street Fighter Zero 3	Capcom	Playstation	366520
5	Crash Bandicoot 3	SCE	Playstation	347330
6	Beat Mania Append 3rd Mix	Konami	Playstation	252650
7	Dragon Quest Monsters: Terry's Wonderland	Enix	Gameboy	201630
8	Sonic Adventure	Sega	Dreamcast	182090
9	Pokemon Cards GB	Nintendo	Gameboy	181250
10	Legend of Momotato	Hudson	Playstation	180070

Clasificación realizada en función de las unidades vendidas en Japón entre el 18 de Diciembre y el 3 de Enero. Extracto de la revista Famitsu.

Nos leemos el mes que viene en la misma dokhora, en el mismo doklugar. No me olvidéis (sobre todo las chicas ^o^) y espero cartas/e-mails vuestros con trucos, preguntas, juegos que queráis que comente y lo que se os ocurra.

Miguel Michán "EM3"
gainax-owner@onelist.com

Forum Opinión

La Opinión de Lázaro

De la ignorancia

Que me temo que es mucha. Bien, ¿qué quiero tratar realmente en este artículo? Pues básicamente quiero criticar a esa gente que habla sin saber como si fueran l@s poseedor@s de la verdad universal induciendo a error a quien tiene la desgracia de hacerle caso. Como de costumbre, ejemplificaré con casos que me han ocurrido a mí (la razón por la que siempre expongo vivencias personales es porque así se puede demostrar lo que digo, ya que yo no soy de l@s que hablan por hablar, como la gente a la que voy a criticar en este artículo).

Bien, quizá, si lleváis ya algunos años en este mundillo, recordaréis que no hace mucho había un grito de guerra, una justificación universal, una prueba definitiva de que lo que se sabía era cierto, que era: "Lo dice la Neko"; lo dice la Neko, sí, ¿y qué?, ¿es que ell@s no se equivocan? ¡Pues claro que se equivocan! Ell@s, y l@s de Kame, y l@s de Mangazone, y l@s de esta misma revista Dokan... Todo el mundo se equivoca, errar es humano.

Peeeeero, hay maneras y maneras. Obviaremos a que ni siquiera admiten haberse equivocado (no es difícil encontrar revistas sin fe de erratas pese a los muchos gazapos que número a número pueden encontrarse en sus páginas) por considerarl@s indignos de atención, nos centraremos en l@s que sí admiten cometer errores. ¿Por qué me parece grave si admiten que se equivocan? Porque hasta que lo reconocen, si es que se dan cuenta, pasa tiempo, un tiempo durante el cual el/la lector/a está equivocado (y eso si se lee la fe de erratas que no suele ser el caso), un tiempo durante el cual el/la lector/a probablemente defenderá a sangre y fuego una información equivocada. Y, llegado el caso, un tiempo durante el cual es@ lector/a transmitirá a otr@s aficionad@s esos datos incorrectos. Como de costumbre, un ejemplo: Hace un par de años por un problema de última hora la fecha de unas jornadas que yo monto en Albacete (Albanime) se cambió sin tiempo a que en Neko se corrigieran los datos, así que ell@s publicaron que se celebraban una semana antes de lo que realmente tuvieron lugar. Pues bien, cuando yo iba avisando a la gente, me encontré con un chavalín a quien le daba igual que yo fuera el organizador y la persona encargada de elegir las fechas, "lo decía la Neko" y eran una semana antes de lo que yo decía. Colegas, estuve en un tris de presentarme una semana antes a ver si el pavo había ido o no.

Pues eso, este ejemplo es un poco chorra, pero creo que ilustra claramente lo que quiero decir. ¿Cómo podría corregirse esto? Pues no hablando como si uno fuera Blas en persona dignándose a compartir sus vastos conocimientos con la plebe. No sé, a mí mucha gente me dice que mis artículos parecen como muy inseguros, pero es que yo sigo a rajatabla lo que estoy diciendo, en este mundo no hay nada seguro, así que antes de inducir a error mejor avisar que quizá mi información no es correcta.

De nuevo por ejemplo, y además ahora me viene bien porque es reciente, el artículo del anterior número de Dokan del tal Jordi Cardona. En ese artículo podemos encontrarnos:

Ignorancia clásica. "Incluso se regocija (...) en el correo de Drakuun". Aquí el amigo Jordi afirma claramente que una broma que Ana Mª Meca me quiso gastar ayudada por Cels Piñol y de la que yo mismo no me enteré hasta leer el número (probablemente después que Jordi ya que a Albacete las cosas no suelen llegar excesivamente puntuales) era un plan ideado por mi retorcida mente.

Error de entendimiento. "Está llamando dragonbabosos a los lectores de Dragon Ball". Bien, aquí por una crítica mía a una revista y a lo que se metía con sus propios lectores afirma que estoy llamando dragonbabosos (y yo presupongo que él considera eso un insulto) a tod@s absolutamente tod@s l@s lector@s de la serie (supongo que yo incluido ya que yo también la he leído). No pasa nada, a mí me parece que se equivoca por completo y que en ningún momento doy a entender eso pero él es muy libre de concluir lo que le dé la gana.

Ignorancia prepotente. La que más me molesta. "Lázaro Muñoz no tiene en cuenta...". ¿Pero tú qué coño sabes lo que yo tengo o dejo de tener en cuenta? ¿Acaso eres Blas y lo sabes todo? ¿O es que me lees el pensamiento y sabes lo que yo considero o dejo de considerar a la hora de hablar de algo? No tienes ni pajolera idea de lo que pasa por mi mente ni de porqué hago las cosas que hago (como decir que no sé escribir Bertold Brecht), así que ¿para qué hablas de algo de lo que no tienes la más remota idea? Pues eso, su artículo está lleno de incorrecciones, datos falsos y conclusiones erróneas (esto último a mi entender, ya digo que él es muy libre de pensar lo que quiera). Eso no hubiera importado lo más mínimo si el chico se hubiera molestado en poner en algún momento "en mi opinión" o "yo creo que". Pero no, siempre aseveraciones sin opción a réplica y encima en la firma el recurso de poner la edad (se supone que alguien mayor sabe más) y el nivel de conocimientos o cargo (un filólogo, aunque sea de una lengua regional, teóricamente domina mucho y bien las palabras). Así, quien se lo lea puede ser inducido a error por alguien que ha hablado como poseedor de la verdad universal y que incluso se ha justificado como persona cualificada.

Esto es un ejemplo concreto y aislado, de algo que en realidad no importa mucho porque lo que la gente pueda pensar de mí es algo que siempre me ha importado muy poquito, pero pensad que en vez de escribir sobre mí este chico escribe sobre, por ejemplo, la última serie del Katsura o del Toriyama en el mismo plan y cometiendo la misma cantidad de errores (porque sí, AFIRMO que muchas de las cosas que dice Jordi están equivocadas, y CREO que casi todas sus conclusiones, si no todas, son erróneas), es probable que cualquiera que lo lea quede convencid@ de que lo que ha aprendido o descubierto es impepinable e igual luego a sus amig@s les cuenta y defiende, quién sabe, cosas como que en la última obra de Katsura no salen ni culos ni tetas sin venir a cuento o que Toriyama de pronto ha aprendido a dibujar y a guionizar.

Pues eso, que todo el mundo se equivoca (sí, sí, hasta yo lo hago de vez en cuando (muy de vez en cuando, claro ^_^U)), revistas profesionales incluidas, así que por muy convincente que alguien parezca hasta que algo no lo sepáis o veáis por vosotr@s mism@s nunca metáis la mano en el fuego. Y esto, pese a que acabe de cumplir sólo 24 años y sea un humilde licenciado en Biología (bueno, vale, me quedan los exámenes de mayo, pero casi), es una verdad como un templo.

Así que ya sabéis, resumiéndolo en un refrán no tan bonito como el de: "Quien siembra vientos recoge tempestades"; que de hecho no sé si es un refrán o tan sólo una típica frase de las muchas de cultura popular, "no te fíes ni de tu padre".

Lázaro Muñoz

Pequeña nota telefónica: Nada, sólo agradecer las muchas llamadas de ánimo y apoyo recibidas desde que publiqué mi teléfono (y disculparme con una chica con la que estuve un poco soso, pero es que me pillaste en un muy mal momento, sorry, si vuelves a llamar me enrollaré más y mejor). De hecho, casi estaba a punto de pensar que en este país ya no quedaban ni dragonbabosos ni descerebrados hasta que dos chicos (con teléfono que empieza por 96) me demostraron que la estupidez humana sigue siendo tan grande como yo creo y puede que incluso más. En fin, lástima de pasta que se gastaron...

La Opinión de Los Lectores

Otakus del otro lado del Océano

El sol se levanta en el horizonte en las tierras del sur. La luz comienza a despejar a la confusa oscuridad de la noche. El reloj que suena marcando las 7.00 hs. Pero para los Otakus de Argentina, no significa que es hora de levantarse para ir a trabajar. Sino que es hora para ver la TV. Así es como nuestro país, súbitamente se vió bombardeado con el manga y el anime. En pocos años, ha comenzado a florecer esta industria como por arte de magia. Veamos un poco como comienza esta historia....

El comienzo: según viejos Otakus me han contado, desde el 70 comenzaron a aparecer algunas series como *Capitán Raymar, Astroboy, Meteoro y Mazinger Z.* Sin embargo, el que marcó una etapa, fue sin duda el famoso Robotech (Macross).

La televisión por cable no era muy común en ese entonces, así que no se podía llegar a ver demasiadas series japonesas. Tampoco existían muchas comiquerias y no había algún medio de difusión que mantuviera en la pantalla a un anime por mucho tiempo.

La caída: desde 1985 a 1992, sólo los Otakus más experimentados podían conseguir algún OVA de alguna de sus series preferidas. La industria del manga no se podía dar si no había ningún medio que lo difundiera. Fue un golpe bajo para los Otakus cuando vimos desaparecer de la pantalla, todas nuestras series favoritas.

El cosmo se enciende: Por el año 93, empiezan a pasar Captain Tsubasa por canal 11. Muchos jóvenes recuerdan lo que es ser un Otaku y comienzan a tener una influencia bastante grande. Además, se difunde la televisión por cable. En el 96, y para la sorpresa de todos, aparece un canal de cable llamado "*Magic Kids*" que comienza a pasar series japonesas como *Los Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya), Pretty Soldier Sailor Moon y Samurai Warriors.*

Y ahora, en la actualidad: a fines del 97 se produce el boom que todos estaban esperando. Las comiquerias comenzaron a reproducirse a una velocidad asombrosa; el canal Magic Kids saca a relucir su mejor arma, *Dragon Ball y Dragon Ball Z; Las guerreras Mágicas (Magic Knight Rayearth); Sailor Moon S, Super S, y Starlights; Captain Tsubasa J.* y otros.

¿Que nos depara para el futuro?: Magic Kids ha creado un espacio bastante grande para poner series nuevas que ya se están anunciando como *Ranma ½* y dentro de un tiempo mas, *Dragón Ball GT*. Lamentablemente, todavía falta mucho para que nos pongamos a tono con otros países.

Ahora, las comiquerias son variadas y capaces de conseguirte todo, aunque para ello, debas pagar un alto precio (recuerden que lo extraño siempre es caro).

Maximiliano Villagra



Espalda de Tsubasa Ozora (Oliver)

¿¿Basura Ball??

He leído el artículo de Lázaro sobre la libertad de expresión. Me parece muy bien, estoy de acuerdo contigo. Toda la gente que te escribe te insulta (espero que por lo menos los insultos sean originales) diciéndote que eres un fantoche y esas demás cosas de mal gusto; me parece que no comprenden la libertad de expresión. Yo no te voy a insultar como esta gente, creo que en vez de insultar voy a dar razones por las que esta serie se ha convertido en toda una revolución en lo que se refiere al manga en España. Dragon Ball ha sido para mí y para mucha gente la primera serie manga que ha visto en su vida y esto es importantísimo.



Bullma de Dragon Ball

Gracias a Dragon Ball muchísima gente como yo se empezó a aficionar al manga. Si no fuera por esta serie me parece que no se lograría llegar al grado de afición que existe ahora. Dragon Ball es una serie divertidísima y con un argumento tan bueno que hacía que millones de chavales se congregaran ante su televisor y disfrutaran de 30' con Goku y compañía. Además DB logró un TP de oro en su temporada en las autonómicas y me parece que ninguna otra serie manga (de las pocas que han llegado a España) han logrado esto. Luego llegó DBZ y con ella la polémica de la violencia. Esta parte es peor que la primera por sus combates con "pila Duracell". Pero seguía gustando y a mí me seguía gustando. Yo me emocionaba cuando Goku se transformaba en Superguerrero y le daba una paliza a sus contrincantes. Ahora va a llegar DBGT. He visto los primeros capítulos y no me gusta. Me parece que la serie se ha vuelto más para niños pequeños que para chavales (o es que me estoy haciendo mayor). Pero la voy a seguir viendo a ver si le encuentro el gustillo. Porque otra serie manga en España no va a haber también. La mayoría no las veréis, otros (los catalanes) la estaréis disfrutando y otros la estaréis esperando. Todos los que habéis insultado a Lázaro no parece que os guste la serie. En vez de insultarle contarle por qué os gusta esta serie. Seguramente le haréis más daño, porque me parece que se va a quedar solo (verdad, Lázaro). A los que no os gusta la serie podéis defender a Lázaro, pero antes de hablar os pido que veáis la serie. (Porque tú la has visto, no ¿Lázaro?) Ya nada más, a todos los que habéis disfrutado con Dragon Ball os mando un saludo y a los que no sois "Dragon Babosos" también os saludo. Por cierto, Lázaro tienes que pagar el recibo del teléfono y no dejarlo para el último día que sino te lo cortan (es broma). Hasta otra.

de Yinho

Nota de Lázaro: chico, ¡*chapeau*!, ya era hora de que alguien me respondiese con palabras y no con insultos vacíos. Y además creo que tienes razón en casi todo lo que dices. ¡ Ojalá crees escuela!

Nota de Mary Molina: yo también me quito el sombrero ante tu exposición de razones. Pero quiero matizar que no sólo los catalanes disfrutamos de anime en nuestros canales autonómicos, sino que ahora se llevan la palma (para mejor) la gente que puede ver el Canal 2 de Andalucía, donde han emitido entera Azuki chan (actualmente están re-emitiéndola), están viendo Bola de Dan y disfrutarán también de los últimos capítulos de Sailor Moon.

ENTRA EN EL FANTÁSTICO MUNDO MULTIMEDIA DE ROM WARE



PACK INFANTIL 5 CDs

1.995 Pts Ref: CP154



Fabuloso pack de 5 CD-ROMs que incluye las colecciones Pedro Conejo y Casper. Incluye los videos más simpáticos de Casper, el travieso fantasma y sus amigos de siempre, y las múltiples actividades que incluyen los CD-ROMs de Pedro Conejo con las que podrán pasar horas de divertido aprendizaje, leyendo cuentos, tocando música, dibujando y coloreando, etc.
Una iniciación a la informática para los más pequeños, donde a la vez que aprenden se divierten.



PACK UTILIDADES 2 7 CDs

2.995 Pts Ref: CP156



Pack de 7 CD-ROMs que incluye:
***TURBOCAD**: Entorno ideal para plasmar sus ideas con facilidad. **WINDELETE**: Instale y desinstale con seguridad, precisión y facilidad.. **MASTERCLIP 6000**: Magnífica colección de 6.000 clip arts en formato vectorial WMF libres de royalties. **PRO PUBLISHER**: Más de 25.000 clip arts en b/n y color, más de 10.000 fuentes y más de 2.500 iconos. y **MULTIMEDIA SOUND MAGIC**: Más de 14.000 archivos de sonido en los formatos, MIDI, MOD, WAV, S3M, DMF, SID y HSC y varios reproductores de sonido.*



PACK MANGA Hentai 6 CDs

4.995 Pts Ref: CP649

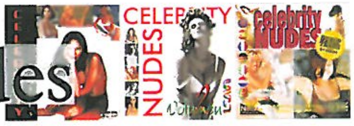


Incluye 6 fantásticos CD-ROMs que harán las delicias de los amantes del género MANGA y Manga HENTAI. Más de 8.000 imágenes de manga y manga hentai. Las animaciones más fuertes de sexo y violencia del mejor anime japonés, las recopilaciones más completas de los grandes autores japoneses,... ¡Y también incluye el Opening Gradon Ball Z USA y el increíble videoclip anime de Two Mix! Incluye: Manga Pervert vol.1, Manga Dreams vol.1, vol.2, vol.3 y vol.4 y Manga Makers.



PACK Celebrity Nudes 3 CDs

3.995 Pts Ref: CP625



3 Cds con más de 5.000 fotografías de las mujeres más deseadas de nuestros tiempos. Disfruta con los desnudos de tus actrices y modelos favoritas sorprendidas por los "Papparazzi" en las situaciones más escandalosas. Actrices de las series de TV "Melrose Place", "Sensación de Vivir", "Vigilantes de la Playa",... Grandes estrellas de HollyWood, Modelos de las grandes pasarelas, Cantantes, Mujeres de la prensa amarilla, las españolas más deseadas,... Y MUCHO MAS !!!



PACK PARADISE Special Photos 9 CDs

4.995 Pts Ref: CP651



Consigue el Pack de 9 CD-ROMs de Paradise Entertainment con la mayor colección de imágenes XXX clasificadas por temáticas diferentes. 45.000 imágenes con lo mejor de: Top Models, Orgies, Special Ejacs, Special Asie, Anal, Oral, Amateur, SM-Bondage, Massive Melons, Couples Hard,... a un precio excepcional. Cada CD-ROM incluye un completo interfaz de usuario para visualizar las distintas imágenes, zoom automático, instalación automática, posibilidad de seleccionar entre 7 idiomas diferentes incluido el castellano,... compatible Windows95,...
La mejor colección de imágenes XXX del mercado.



PACK ADULTOS 2 Movies 10 CDs

4.995 Pts Ref: CP652



Nuevo volúmen con la mejor selección de material sólo para adultos. Las mejores producciones con las divas del cine X más cotizadas en los títulos: Sin Escrúpulos, Agente 007, Buscando a Nicole, Las amantes del Furer, Las 1001 noches, Fantástica Moana, Cambio de Pareja, Cita casual y Rebeca.
9 títulos en 10 CD-ROMs con el mejor diseño e interface de uso con el que podrá disponer de horas y horas de la mejor calidad de imagen, sonido hi-fi estereo y total interactividad. Totalmente en castellano.



SUSCRÍBETE!

A la mejor y más amplia revista-catálogo dedicado integramente al mundo del CD-ROM. Visita nuestro Web y encontrarás miles de productos de todo tipo: juegos, cultura, gráficos, aplicaciones, profesionales. Zona de juegos, concursos, sorteos,... La mejor forma de divertirte y hacer tus compras.



CONÉCTATE!

www.office2000.es

ROM WARE
Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194
Fax: 923 373 332
www.office2000.es

X Suscripción GRATUITA a la publicación ROM WARE
NO es necesario hacer ningún pedido

Enviar a: OFFICE 2000 - Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194 Ares Informática

02/99

Nombre:
Dirección:
C.P. - Localidad - Provincia:
Teléfono: N.I.F.: Email:

Envíen los artículos que indico a continuación:

- [ ] Recepción por Agencia (+1200 pts. g.envío) SEUR 24 Horas
- [ ] Recepción por Correos (+450 pts. g.envío)
- [ ] Cargo a mi tarjeta: VISA / MasterCard / 6000

Fecha Caducidad: Firma:

IVA incluido

Bueeeeeno, exámenes fuera. Ahora más relajadito ya tengo tiempo de contestar... ¿Cómo, que mañana cierra el plazo de entrega? ¿Que tenía que haber entregado mi artículo de opinión de Dokan ayer? ¿Que tengo que ponerme inmediatamente a currar con vistas a no terminar en 4 años? ¡¡Argh!!

CUESTIONES GENERALES

Que sí, que os lo juro por Son Goku, que van a publicar I´´s, y Cowa del Toriyama también, por favor no me lo preguntéis más. Y sí, también es definitivo el cierre de Ranma ½ tras su actual miniserie (tal y como llevo diciendo muchos meses). En Planeta estudiarán una forma de publicación alternativa para no tener que chaparla, pero...
Ya he dicho muchas veces que es IMPOSIBLE publicar todas las cartas, así que por favor, no me pidáis por favor (valga la redundancia) que lo haga con la vuestra o cosas similares. Sois un montón l@s que lo hacéis, y con eso sólo conseguís crearme sentimiento de culpa ya que sigue siendo imposible publicarlas todas y encima a mí me hacéis sentir mal cuando tengo que rechazar alguna de este estilo porque es físicamente imposible meterla en el correo.

Samuel López Pozo

He estado tentado de publicar la poesía que me has mandado desde Almería, pero como esto más que un correo parece una sección de contactos no hay espacio. Y sí que me leo todas las cartas que me llegan (salvo las que le he comentado a Óscar). Para trabajar en animación no tengo ni idea de si es mejor Bellas Artes o Diseño Gráfico, supongo que Diseño por esto de la informática y su creo que mejor salida, pero es una mera suposición. Los precios dudo que bajen nunca, muy al contrario imagino que subirán, aunque ahora parece que Planeta quiere bajar el precio de sus tomos formato japonés. Que sí, que I´´s se va a publicar, ¿es que no os leéis ni las noticias ni lo que digo yo? Daré tus felicitaciones a Pablo por su dojinshi en cuanto lo vea y paso a publicar tu dirección.

José Javier Garrancho Barrantes

Opino igual que tú con respecto a haber publicado una carta en catalán en una revista que se lee en toda España y que por tanto cuando sea leída por alguien que no sea de Cataluña no va a entender, pero es algo en lo que no tuve nada que ver. Ya le indiqué a Mary que no me parecía apropiado y le expuse mis razones, pero ella es la que manda y decide, sólo puedo suponer que tenía buenos motivos para ello (*nota de Mary2: sólo respetar al autor de la carta, no creo que escribir en catalán sea ningún delito hasta ahora*). Sobre el precio de los mangas, también estoy contigo en que me parecen abusivos, pero eso es cuestión de las editoriales. Y por último, es bastante probable que mi aversión a Basura Ball sea desmedida, pero ten en cuenta que también es bastante probable que yo esté interpretando un papel creo que necesario en este mundillo.

Óscar Soro Alós

Verás, Óscar, la razón por la que no te he respondido es porque el correo electrónico de Dokan no lo respondo yo, de eso se encarga Mary, que es también quien pone esas últimas direcciones que a mí no me llegan a tiempo (se distinguen porque las que pongo yo van comentadas con alguna chorradilla entre paréntesis). Yo sólo me encargo del escrito, y no de todo, las cartas con dibujos tampoco las huelo (*nota de Mary: las que van para el Art Gallery, se entiende*). La sección hentai me parece que en Dokan nunca la verás (en cambio en Minami2000 tienes una (más publicidad encubierta, ñig ñig ñig)), y sobre emuladores imagino que antes o después en la nueva sección de videoconsolas verás algo. Y por supuesto que no molestas escribiendo, puedes hacerlo cuando te apetezca.

Inma y Rosa

Me preguntan desde Córdoba por la traducción del opening de Marmalade Boy. Bien, sé que ha salido por ahí en un par de revistas, así que buscando un poco seguro que la encuentras. La foto os la mando a vuestro e-mail que si se publica aquí una foto mía las ventas caen en picado. Y ánimo con Biología, que mola.

Carlos Bordio

Quiere saber desde Zaragoza por qué no publican más vídeos de Ranma. Bien, principalmente porque ya no quedan muchos, y los que quedan supongo que piensan que no son muy atractivos (salvo quizá la tercera película) ya que entre ellos se encuentran muchos musicales. Y si algún día conozco a Xinnai descuida que le pasaré tus felicitaciones.

Elena Peñalver

No puedo ayudarte allí en Benidorm ya que la facilidad para hablar ante tus compañeros desarrollando tu trabajo sobre manga es cosa de cada uno y de lo más o menos a gusto que se encuentre en público, pero te aseguro que no es difícil, simplemente empieza explicando lo que es el manga y demostrando que no es sólo sexo y violencia como piensan muchos y luego ya vendrá todo bordado, puedes ir encadenando con lo que es en Japón y lo que ha llegado a España y todo eso y verás que maravilla de exposición te sale. ¡Yo confío en ti!

Marta Rodríguez

La verdad es que estoy pensando seriamente en irme a vivir a Valladolid porque no hacen más que aparecer chicas guapas que me apoyan por dicha ciudad. Para montar un videoclub especializado en anime sin duda tendrías que ponerte en contacto con Manga Films, y ahora también con Selecta Vision, y ellos ya te comentarían todo lo que te hace falta y esas cosas. Sobre la aparición masiva de cosas con el año nuevo por parte de ARES, bueno, son buenas fechas, si no puedes comprarlo todo de golpe siempre puedes hacerlo luego a posteriori.

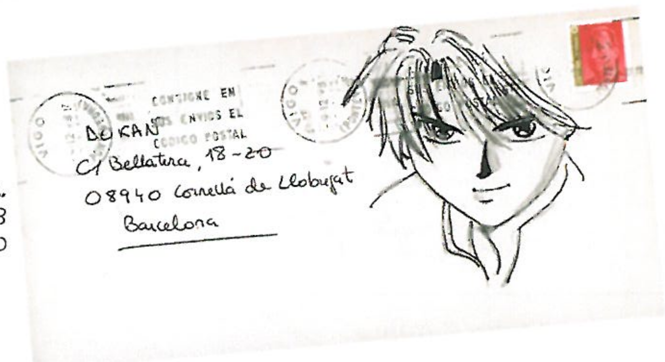
José J. López

Me escribe desde Jaén para que le confirme que sí van a salir los OVA's que quedan de Evangelion, paciencia. Pero si no aguantas y realmente quieres desperdiciar tu dinero con esa serie pues supongo que en alguna tienda muy especializada la habrán pillado de importación. Los capítulos de Nadia o Dr. Slump no creo que te los venda nadie porque ya haría falta ser pirata ladrón, pero si escribes al correo o alguna sección de intercambio o de foros frikis (como la LCM) puedes entrar en contacto con que la tengan y que no creo que tengan el más mínimo problema en grabártela. ¿Que te enumere las obras de Shirow publicadas en España? ¿Tú estás loco? En fin, vamos a ver si me acuerdo... Dominion, New Dominion, Orion, Black Magic, Appleseed, Ghost in the shell... y ya no me acuerdo de más. No tengo ni idea de si el Iron Maiden Visual Book de Pesangelion tiene algo que ver con el famoso grupo de greñudos, y en cuanto a páginas hentai de Basura Ball o de Pesangelion... bueno, de la primera no me suena nada, pero de la segunda tienes todas las que quieras y más. Pides centradas en Asuka y recuerdo desde simplemente eróticas con algún desnudo de la susodicha chica hasta las más bestias y salvajes con violaciones masivas y no precisamente con delicadeza a también la chica en cuestión. Basta con que pongas "Evangelion hentai" en cualquier buscador y te aparecerán unas cuantas (bastantes).

Cristina Ruiz

Me escribe desde aquí al ladito (de ARES, claro, no de mí), pues está en Esplugas. Y como tras una breve presentación despliega toda una batería de preguntas, ahí voy. Los OVA's y películas de Slayers dependerían un poco del mayor o menor éxito que tenga la de Marmalade Boy. Publicación de Maze ni idea. La segunda serie de El Hazard ya está en cartera, con un poco de suerte en no mucho tiempo la tendremos aquí. El 5º vídeo de 3X3 Ojos tres cuartos de lo mismo. De Lost Universe hablaremos cuando a la jefa le dé por hacerlo o cuando alguien lo proponga porque la haya visto y le haya gustado o algo así. Especial de Slayers ni idea, eso es cosa de la jefa, pero puedes ir haciendo boca con el nº2 de Minami2000 (vale, vale, ya dejo de poner publicidad "subliminal"). El último vídeo de Evangelion ni idea, pero saldrá. De momento está comprada Card Captor Sakura, que me parece que al final se ha vendido a Canal Sur. Los OVA's de DNA2... pues lo de siempre, ni idea pero se supone que como es del Katsura alguien siempre lo tendrá presente. Y de Kirara... no lo sé pero por lo que he visto (o mejor dicho por las tías que he visto) a mí también me gustaría que alguien hablara de ella. Arf, arf, y creo que eso es todo.





Ana Mª Rodríguez R.
C/. Torrecedeiras 43, 2º - B
VIGO



Azucena Ibañez
C/. Biesa 26, 2º - 2ª
08004 BARCELONA



Silvia Bermúdez Mora
C/. San Antolín 3, 3º - D
48901 BARACALDO (Bizcaia)

OTAKU ADDRESS

Miaka Y.
C/ Murcia nº84, 2ºB
04004 Almería
18 años, le gustan Slayers, Marmalade Boy, Ranma, Tenchi Muyo, M.K.R., Escaflowne... (y escribe unas cartas muy, muy cucas).

Carlos Manuel Alba Fernández
C/ Cabo Noval 12, 3º Drcha.
33007 Oviedo (ASTURIAS)
15 años, le gustan Slayers y Lodoss War (un fan de la fantasía heroica, vamos).

Víctor Vázquez González
C/ Ervedelo nº73, 1º
32002 Orense
14 años, le gustan Dragon Half, Slayers, Evangelion, Nadesico y todo lo de Katsura. Pide amig@s entre 13 y 15 años (y tranquilo, que no publicamos tu teléfono).

Leticia Moreno Herreros
C/ Leonor de Cortinas 1, 1ºC
28500 Arganda del Rey (MADRID)
15 años, le encanta Slayers. Quiere cartearse con gente que tenga material de dicha serie y promete contestar (acaba de incorporarse al mundillo, comprendedla).

Juan Manuel Espinosa Vera
Las Palmeras 7, 3ºD
11510 Pto. Real (CADIZ)
Le gustan Azuki-chan, Mazinger, Goldorak, Dogde Danpei... (uno que aprovecha las ventajas de vivir en el sur).

José Antonio Godoy Rivero
C/ Manuela Gallardo 3
06008 Badajoz

Pablo Mogarra Gómez
C/ Carlos Martín Álvarez 20, 3ºA
28018 Madrid
Quiere que sólo le escriban chicas (¡toma, y yo!).

Noelia Luaces
Vilanova 24
15165 Bergondo (La Coruña)
Le gustan MBoy, Slayers, Tenchi Myo, Ranma y Shirow, promete contestar (imposible hacer un comentario ante lo escueto de su carta).

Samuel López Pozo
C/ Rodrigo Vivas Miras 7, 5ºB
04007 Almería
19 años, le gustan Slayers, Capitán Harlock, Totoro, Perfect Blue... (pero juega al Magic, lo que para mí es un punto en contra *(nota de Mary3: Lázaro, deberías leerte Yu-Gi-Oh, después de eso el Magic se hace más interesante)* eso sí, sus poemas son la mar de cachondos).

Isabel Mª Jiménez Madrid
C/ La vid 52 Viña Grande
29130 A. De la Torre (MÁLAGA)
13 años, le gustan Mboy, Slayers, Ranma, Sailor Moon y Dragon Ball, pide foto a ser posible (eso está bien chica, asegúrate antes de meter la pata).

Adelaido Fernández Cano
C/ Cpta. Ramonell Boix 144, 1-C
07007 Palma de Mallorca (BALEARES)
20 años, le gusta todo tipo de manga (así que no hay incompatibilidad posible)

José J. López
C/ Dr. Sagaz Zubelzu 17, 2º izq.
23001 Jaén
Otaku-heavy al que le gusta Evangelion (incluida su versión hentai).

Daniel Barroso Romera
Pau Picasso 16, 8-4
08914 Badalona (BARCELONA)
Se queja de no encontrar chicas con sus gustos, que son Tenchi Muyo, DBZ, Evangelion y Cazadores de Magos (pues tampoco son tan peculiares, chico, seguro que si miras bien...).

J. Augusto Ventín Sánchez
C/ Atalanta 29, urb. Monte Rozas
28030 Las Rozas (MADRID)
14 años, le gustan Evangelion y Lodoss War (y odia Basura Ball, eso está bien).

E-MAIL ADDRESS

Juan Armando
Barranco@edish.net
A este venezolano le gustan Dragon Ball Z y Samurai X. Si queréis tener un amigo al otro lado del charco ya sabéis...

Carlos Manuel Alba
Carlos_alba@hotmail.com
Sólo puede leer su correo electrónico una vez a la semana, paciencia.

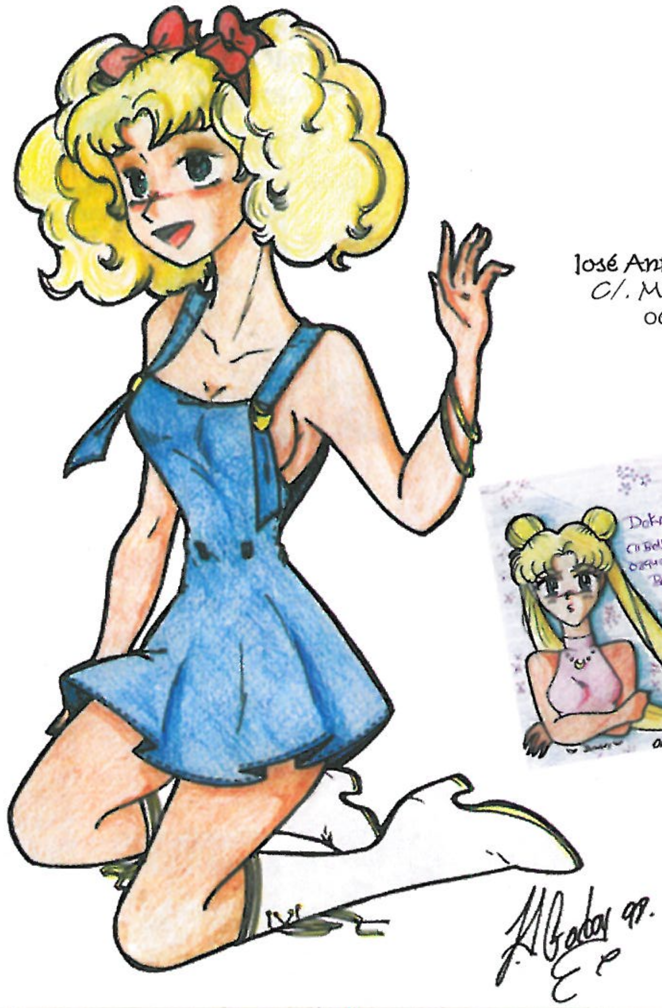
Franklin Edward
Nil_knarf@yahoo.com
Peruano soltero de 20 años, chicas ya sabéis.

Rosa
B62niper@lucano.uco.es
20 añitos y estudiante de Biología, ¡me la pido, ni se os ocurra escribirle!

J. Augusto Ventín
Ventin@eucmax.sim.ucm.es
14 años. ¿Cómo te has pillado una dire en la uni con 14 años?

Bueno, y por esta vez ya vale, que también me toca descansar de cuando en cuando (pese a que no me lo merezca, pero yo le echo morro igual) y las dos últimas mega-cartas me han agotado por completo (sigh, me hago viejo...). El mes que viene más.

■ **Lázaro Muñoz**



José Antonio Godoy Rivero
C/. Manuela Gallardo 3
06008 BADAJOZ



Art Gallery TEGAMI



Laura de la Fuente Lozano, 17 años, Mojados (Valladolid)



Rubén García, Sta. Perpetua de Mogoda (Barcelona)

Rubén García Cabezas, 16 años, Barcelona





Luis, 22 años



José María Valverde Reverte, Alicante



Charo Hernández Matías, Sabadell (Barcelona)



Rita, 15 años, Barcelona



Maria José Marchena Valle Huelva



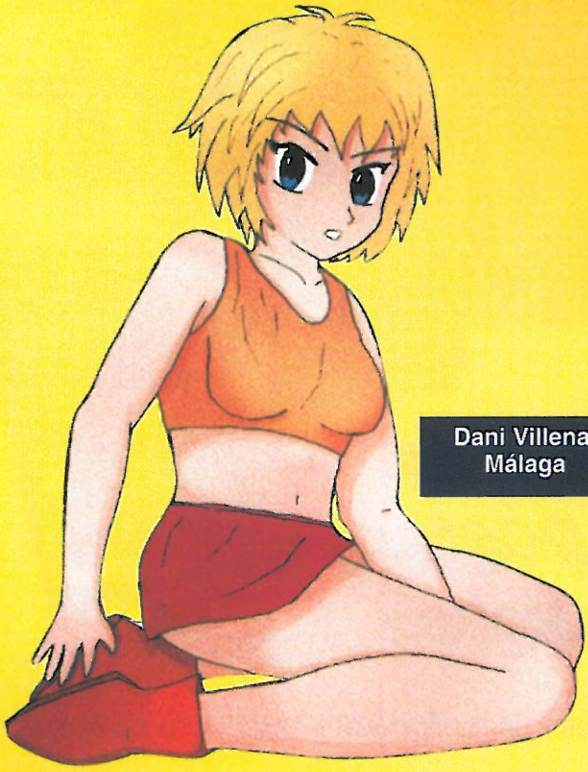
Caín, Barcelona



Tania Navas Navas “Gala”, 17 años, Mejorada del Campo (Madrid)

手紙
第一話

Art Gallery TEGAMI



Dani Villena, Málaga



Alberto Félix Bañón, 16 años, Valencia

Hotaru-chan, Madrid



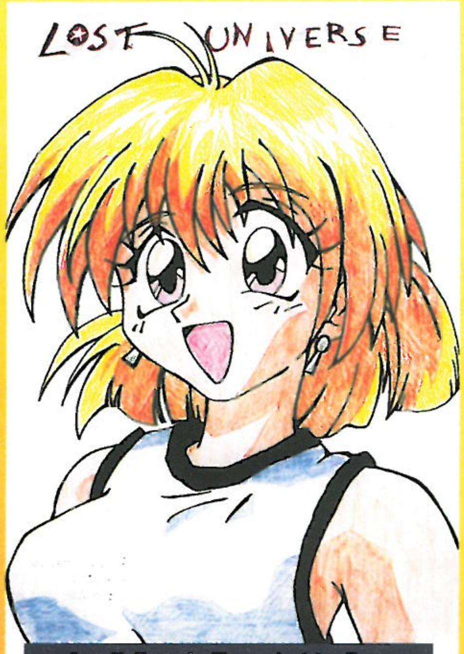
Míriam Constantí Labella, 16 años, Esplugues de Llobregat (Barcelona)



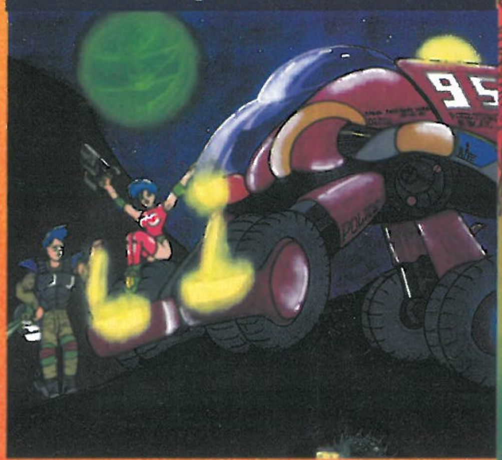
Manuel Herrera Collados "Liko" , Baza (Granada)







Dani Rodríguez Marbá, Solsona



Jordi García Torcal, 14 años, Sabadell (Barcelona)



Sólo tienes que contestar el "Test" de la página 30 y enviarlo rápidamente



❑ Vol. 1 ❑ Vol. 2 ❑ Vol. 3 ❑ Vol. 4 ❑ Especial Evangelion ❑ Vol. 5 ❑ Vol. 6

❑ Vol. 7 ❑ Vol. 8 ❑ Vol. 9 ❑ Especial KOR ❑ Vol. 10 ❑ Vol. 11

Ahórrate 2.000 ptas. y suscríbete a DOKAN por sólo 7.540 ptas.

☐ **Sí, deseo suscribirme a DOKAN a partir del número ☐ y recibir los 12 números en casa.**

Datos Personales:

Nombre: ______________________

Apellidos: ______________________

Dirección: ______________________

Código Postal: ____________ **Teléfono:** ____________

Población: ______________________

Província: ______________________

País: ______________________

Fecha de nacimiento: ____________ **Edad:** ____________

Modalidad de pago:

☐ **Cheque adjunto a favor de ARES Informática, S.L.**

☐ **Contra-Reembolso (+300 ptas. de gastos de envío el primer número)**

☐ **Con tarjeta de Crédito.**

N.I.F. ____________

VISA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

MASTER CARD ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha Caducidad _____ / _____ / _____ **Firma:**

Recortar o fotocopiar este boletín y enviarlo a la siguiente dirección:
Ares Informática, S.L.
DOKAN, Revista de manga y anime.
C/. Mare de Déu de Motserrat 2,
08970 Sant Joan Despí (Barcelona)
o enviarlo por FAX al n.º (93) 477 22 84 o llamando al teléféfono (93) 477 02 50
EL ENVIO SE REALIZARÁ POR AGENCIA MENSUALMENTE DURANTE EL AÑO. CON LOS GASTOS DE ENVIO INCLUÍDOS

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Internet). Desde el programa de instalación es posible instalar Microsoft Internet Explorer 4.01, pulsando el botón 'IE4.01'. También está disponible en el CD el programa Netscape Navigator 4.04 en el **directorio NS**.

Para visualizar E-manga es necesario instalar Macromedia Shockwave. Si tiene conexión a Internet puedes instalarlo desde la siguiente dirección:
http://www.macromedia.com/shockwave/download/
También es posible instalarlo desde el CD pulsando el botón 'Complementos' del programa de instalación.

Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas.
En el **directorio MPLAYER** del CD se incluye Microsoft Media Player que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2 , MP3, AVI, MOV , MP2, MP3, RA** y vídeo **MPEG.**
Para reproducir algunos archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quick Time for Windows** en el **directorio QT** del CD.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

INSTALACIÓN

El programa de instalación aparece automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual, debes usar la opción ***Ejecutar*** del **Menú de Inicio** y, a continuación, escribir **D:\INSTALAR.EXE** (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM).

En la pantalla del programa de instalación aparecen 5 botones. Estos botones son:

Instalar

Ejecuta el programa directamente desde el CD-ROM sin copiar nada en el disco duro de tu ordenador. Es necesario tener instalado Microsoft Internet Explorer para que el programa funcione correctamente.

Icono

Crea un icono en el escritorio para acceder al programa de una forma rápida.

IE 4.01

Ejecuta el programa de instalación de Microsoft Internet Explorer. Es suficiente con la instalación estándar (no se recomienda instalar la actualización del escritorio de Windows).

Complementos

Una vez realizada la instalación de IE 4.01, pulsa este botón para instalar Macromedia Shockwave (necesario para visualizar E-Manga) y, si lo deseas, instala el soporte para lenguaje Japonés.
Aparecerá una pantalla con todos los componentes disponibles, pidiendo confirmación para comprobar los que están instalados (pulsar SÍ).
Si quieres instalar Macromedia Shockwave, marca las casillas de 'Componentes Multimedia' (en el centro de la página) que indican 'Macromedia Shockwave Director' y 'Macromedia Shockwave Flash'.
Si quieres instalar el soporte de lenguaje japonés, marca la casilla de 'Compatibilidad con múltiple idiomas' que indican 'Compatibilidad con el idioma japonés'.
Una vez escogidos los componentes a instalar pulsa el botón 'Siguiente' y los programas se instalarán en tu ordenador.
Nota: el proceso puede ser un poco lento en función de la velocidad de tu CD-ROM y de tu ordenador.

Salir

Cierra el programa de instalación y vuelve a Windows

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar **Dokan** aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido. Pulsando sobre este botón aparece la cabina de control del programa, donde una simpática señorita, en la parte central, muestra las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir, hay que pulsar el botón de apagado y encendido desde esta pantalla.

En la parte inferior de la pantalla tenemos un panel de control con 3 botones y una palanca de mando. Los botones de la izquierda (flechas) sirven para seleccionar la opción que deseamos utilizar. La selección se destaca con una figura móvil y aparece en el mini-monitor de la derecha. Una vez escogida la sección hay que pulsar la palanca. Para cada sección aparece una pantalla de aspecto diferente, pero con el mismo funcionamiento: selección con los botones de la izquierda (flechas), ejecución con la palanca y vuelta atrás con el botón de la derecha (cruz).

Las secciones del CD-ROM de Dokan son las siguientes:

E.Manga

Una vez escogido el E-Manga que queremos ver y pulsando sobre la palanca, aparece la pantalla de visualización. Esta pantalla muestra en la parte superior una serie de botones, y el resto de la misma muestra el E-Manga seleccionado. Para cerrar hay que pulsar sobre el botón de la derecha (cruz).
Si no has instalado Macromedia Shockwave en tu ordenador, el programa intentará conectar a Internet para descargar los archivos de la Web de Macromedia, por lo que se puede producir un retraso hasta la aparición de E.Manga. Dependiendo del ordenador, la primera vez que se inicia la visualización de E-Manga el proceso puede ser un poco lento.

Otaku Webs

En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet).
Escogiendo la Web por la que queremos navegar aparece la pantalla de visualización en la que las teclas de la derecha (flecha) permiten ir adelante y atrás dentro de las páginas visitadas. Si alguna parte del Web no está en el CD, se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).
Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés (Selección automática)'.

Jukebox y Vídeo

Simplemente hay que escoger un sonido o vídeo de la lista y pulsar la palanca. Aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver ese archivo. Es conveniente instalar el programa Media Player, incluido en el directorio MPLAYER del CD, que reproduce la mayoría de archivos de sonido y Vídeo. Para algunos archivos de vídeo .MOV, hay que instalar el programa Quick Time incluido en el directorio QT del CD.

Art Gallery

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre la palanca aparece la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz, permitiendo volver a la pantalla de selección.
Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsala con el botón izquierdo del ratón: la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande, podemos movernos por la misma arrastrando el ratón
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparece un menú que ajusta diversas opciones de visualización como guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Made In Japan

Escogiendo una aplicación de la lista y pulsando la palanca se ejecuta el programa de instalación de la misma. Si la aplicación lo permite, al escogerla se ejecutará directamente desde el CD-ROM.
En algunas aplicaciones se encuentran los archivos originales del programa en formato ZIP dentro del directorio PROGS del CD-ROM para realizar una instalación manual.
Si se incluyen temas para el escritorio en el CD es necesario tener instalado Microsoft Plus! para poder cambiarlos. En caso contrario, hay que acceder a los iconos, gráficos y sonidos directamente desde el CD.

NOTAS

El programa DOKAN no funciona con Windows 3.1. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:
SONIDO (archivos de sonido)
VIDEO (archivos de vídeo)
ART (imágenes)
PROGS (sección 'Made in Japan')
WEBS (sección otaku webs)
EMANA (sección E-Manga)

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en Windows 3.1
La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música MP3 requieren mucho tiempo de proceso del ordenador.
Las versiones antiguas de Quick Time impiden la reproducción correcta de los archivos MPEG de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: **jgy@intercom.es** (nuestro servicio técnico)

CONTENIDO DEL CD

COMPENDIO DE LOS CONTENIDOS INCLUÍDOS EN LOS CD'S DE DOKAN DESDE EL Nº1 HASTA EL Nº9 POR SECCIONES

VIDEO

DOKAN Nº1

DOKAN Nº2
- **Dragon Ball GT trailers**
  - Goten Vs. Bebi
  - Bebi-Vegeta vs. SSJ chibi Gokuu
  - Uubu fuses with Mr. Boo
  - Ultimate Uubu vs. Bebi_Vegeta
  - Songoku goes Super Saiya_jin 4
- **Trailers publicitarios versión americana Rurouni Kenshin**

DOKAN Nº3
- **Manga Films**
  - Armitage III opening
  - Armitage III trailer
  - Evangelion trailer
- **Especial Sailor Moon I**
  - **-Intros:**
  - Sailor Moon R
  - Sailor Moon S
  - Sailor Moon Super S
  - Sailor Moon Super S, la película
  - Sailor Moon, Sailor Stars
  - **-Escenas de ataque (11)**
  - Incluidas las Sailor Stars
  - **-Transformaciones (12)**
  - Incluidas las Sailor Stars
- **Varios**
  - Teletransporte
  - Ami, Rai, Mako...
- **Dragon Ball II**
  - Piccolo vs. Bebi_Gohan
  - Ougon Oozaru Goku vs. Bebi_Vegeta
- **Voogie Angel**

DOKAN Nº4
- **Manga Films**
  - Dragon Ball GT (2 trailers)
  - Caballeros del Zodiaco (2 trailers)
  - Evangelion trailer
- **Macross (6 trailers)**
- **Patlabor: the mobile Police (3 trailers)**
- **Akazukin chacha opening**
- **Dominion opening**
- **Plastic Little**
- **Especial Sailor Moon II**
  - escenas de ataque (11)
  - transformaciones
  - Sailor Moon Eternal

DOKAN Nº5
- **Selecta Visión**
  - Escaflowne
- **Manga Films**
  - Dragon Ball GT videoclip
  - Evangelion 8
- **Kimagure Orange Road I**
  - Se incluyen 8 clips
- **Especial Sailor Moon III**
  - Trailers de los episodios 186~199
- **City Hunter opening**
- **Bakuretsu Hunter opening**
- **Basttle Athletes Daiundokai**

DOKAN ESPECIAL EVANGELION (especial nº1)
- **Evangelion AVI**
  - Evangelion opening
  - Evangelion ending
  - Evangelion Death and Rebirth 1
  - Evangelion Death and Rebirth 2
  - Evangelion videoclip máquina
- **Evangelion MPEG**
  - Evangelion opening 2
  - Ataque sincronizado vs. Israfel
  - Eva:01 modo berserk
- **Mazinguer Z (3 clips)**

DOKAN Nº6
- **Selecta Visión**
  - Ogre Slayer (2 trailers)
- **Kimagure Orange Road II**
  - Mirage
  - Summerside
  - Funny 1
  - Tender 1
  - Tender 2
  - Final Movie 2
- **Especial Sailor Moon IV**
  - Episodio 199 (2ª parte)
  - Episodio 200 (último capítulo de la serie)
- **Clip especial Gundam 20 aniversario**

DOKAN Nº7
- **Manga Films**
  - Hakkenden
  - Phantom Quest
  - Perfect Blue
- **Selecta Visión**
  - Ogre Slayer
- **Kimagure Orange Road III**
  - Tender 3
  - Tender 4
  - Tender 5
- **Bastard**
  - Bastard
  - Anthem
  - Mace
  - Hadoken
  - Raven
- **Yu Yu Hakusho**
  - Opening 1
  - Ending 1
  - Ending 2
- **Rurouni Kenshin**
  - Sobakasu by Judy and Mary (primer opening)
  - Playstation RPG game preview movie
  - 4 previos de capítulos
- **Video Girl Ai opening**

DOKAN ESPECIAL IV SALÓN DEL MANGA DE BARCELONA (segundo especial)
- **Evangelion**
  - Zankokuna tenshi no thesis (opening)
- **Maison Ikkoku**
  - Alone Again (opening)
- **Video Girl Ai**
  - Opening
- **Sailor Moon**
  - Transformación conjunta
- **Rurouni Kenshin**
  - 1 third no junjou na kanjou special
- **Kimagure Orange Road**
  - Actress in the mirror (opening 3)

DOKAN Nº8
- **Blue Seed**
  - Opening
  - Ending
- **Dragon Half**
  - Opening
  - Opening 2
  - Ending
  - 5 trailers de los OVA'S
- **Marmalade Boy**
  - Egao ni aitai
  - Crescendo
- **Yu Yu Hakusho**
  - Opening 2
  - Endings 3, 4 y 5
- **Rurouni Kenshin**
  - 1/2 by Kawamoto Makoto (2º opening)
  - Tactics by The Yellow Monkey (1er ending)
  - Namida wa shitteiru by Suzukae Mayo (2º ending)
- **Capitán Harlock y La Reina de los 1000 años**
- **Evangelion clip comercial; Death and rebirth (MPEG)**

DOKAN Nº9
- **La Rosa de Versalles**
  - Bara wa utsukushiku shiru (opening)
  - Ai no hikari to kage (ending)
- **Record of Lodoss War**
  - Adesso e Fortuna (opening)
  - Fantasia of the wind (ending)
  - Kiseki no umi (TV opening)
  - 9 trailers de los OVA's
- **Mononoke Hime**
  - 4 trailers
- **Evangelion N64**
  - 5 trailers
- **Evangelion R**
  - 8 trailers
- **Manga Films**
  - Dragon Ball GT
  - Phantom Quest II
- **Marmalade Boy, trailer de la película**
  - Hold me (interpretado por Mariko Kouda)

DOKAN ESPECIAL KIMAGURE ORANGE ROAD (especial nº3)
- **Video clips**
  - Opening "Night of Summer Side"
  - Intermission (clip comercial)
  - Kagami no naka no actress
  - Dance in the memories (ending)
  - Shin KOR (escena de la piscina)
  - Shin KOR (trailer comercial)
- **MPEG**
  - Opening 2
  - Opening 3 Actress in the mirror
- **QuickTime**
  - Ano sora wo dakishimete
  - Kanashii hato wa moete iru
  - Night of Summer Side

E-MANGA

DOKAN Nº1
- Suezen; Kakeidoscope
- Gainax; Girlfriend of Steel
- Tanaka; Gon cap.(1~6)
- Moebius & Jiro Taniguchi; Icarus (cap. 1~7)

DOKAN Nº2
- **Gainax Wonder Walk**
- **Cizo+Winchluss (Mister X)**
  - Debut, back y vols. 7 y 8
- **Tohru Kiuchi**
  - Phantom City vols. 1~5

DOKAN Nº3
- **Morning Weekly**
  - Apparasaito
  - Bloody Circus
  - Cut
  - Him
  - Goh
- **Wowow Canal Satélite**
  - Brain Powerd

DOKAN Nº4
- Avant Pop Mars (cap. 1~9)
- Cyber (cap. 1~8)
- Icarus (cap. 7~10)
- Mister X (vol. 9 y10)

DOKAN Nº5
- Icarus (cap.11)
- Ryu cap. (1~6)
- Pin Pon Daju cap. (1~5)

DOKAN Nº6
- Icarus (cap. 12)
- Mister X (cap. 11~13)
- G (vol.1~4)
- **Wowow canal satélite broadcasting (pequeños juegos)**
  - Boat (evita los cocodrilos y supera las fases)
  - Wowow Super Soccer (marca gol)
  - Ossan (ayuda a una chica guapa a librarse de sus pretendientes)
  - Kaeru ("Simón dice" a la japonesa)
  - Jack & Rudy's war
  - AIUEO (juega con las sílabas japonesas)

DOKAN Nº7
- **Weekly Morning**
  - G (vol. 5~8)
  - Bloody Circus (parte 4, actos 1~3)
  - Pin Pon Daju (cap. 6 y 7)
- **The Osaka Shimbun (pequeños juegos del periódico de Osaka)**
  - Gold Fish Catch
  - Frog Race
  - Pachinko

DOKAN Nº8
- **Weekly Morning**
  - Mister X (vol. 14 y 15)
- **Leiji Matsumoto Siegfried (cap. 1~12)**

DOKAN Nº9
- **Weekly Morning**
  - G (vol. 9~11)
  - Pin Pon Daju (cap. 8 y9)
  - Cyber (cap. 9~11)
  - Leiji Matsumoto Siegfried (cap. 13~22)

ART GALLERY

DOKAN Nº1
- **Evangelion**
- **Otakus japoneses**
- **Renders manga**

DOKAN Nº2
- **Acetatos:**
  - Marmalade Boy
  - Kaitou Saint Tail
- **Yoshitaka Amano**
- **Dolls**
- **Rurouni Kenshin**
- **Yadamon**

DOKAN Nº3
- **Ohno Yasuyuhi's CG Gallery**
- **Especial Sailor Moon I**

COMPENDIO DE LOS CONTENIDOS INCLUÍDOS EN LOS CD'S DE DOKAN DESDE EL Nº1 HASTA EL Nº9 POR SECCIONES

CONTENIDO DEL CD

· Virtual Comic Market 52
· Bubblegum Crisis
· Card Captor Sakura
· Varios

DOKAN Nº4
· Magic Knight Rayearth
· Cells (varios)
· Blue Seed
· Escaflowne
· Ayashi no Ceres

DOKAN Nº5
· Kimagure Orange Road
· Macross
· City Hunter

DOKAN ESPECIAL EVANGELION (especial nº1)
· Evangelion
- Colección de 13 galerías de arte

· Mecha
- Macross
- Mobile Suit Gundam
- Patlabor

DOKAN Nº6
· Kimagure Orange Road II
- Anime
- Fans
- Hentai
- Matsumoto
- Shin Kimagure
- Varios

· Kenichi Sonoda
- Bubblegum Crisis
- Burn up!
- Gall Force
- Gunsmith cats

· Maze
· Fushigi Yuugi

DOKAN Nº7
· Bastard
- 5 galerías de arte más tema de escritorio para Windows

· I's, de Masakazu Katsura (4 galerías de arte)
· Rurouni Kenshin (7 galerías de arte)
· Inu Yasha
· Yu Yu Hakusho
· Saint Seiya
· Imágenes lectores

DOKAN Nº8
· Blue Seed
- Incluye 2 galerías de arte

· Dragon Half
- Incluye 2 galerías de arte

· Marmalade Boy

DOKAN Nº9
· La rosa de Versalles
- Incluye 2 galerías de arte

· Record of Lodoss War
- Incluye 3 galerías de arte

· Hyper Police
- Cels
- Galería 1

· Dibujos de los lectores
· Evangelion N64

DOKAN ESPECIAL KIMAGURE ORANGE ROAD (especial nº3)
· Manga final Kimagure
· Triangle Labyrinth
· Compacts
· Takada
· Matsumoto
· Anime
· Fans
· Shin KOR
· Merchandising
· Jingoro

MADE IN

DOKAN Nº1
· Programas:
- Kana Pro 2.0 demo (para aprender los silabarios del idioma japonés)
- Kana for Windows (para aprender los silabarios del idioma japonés)
- Kanji for Fun! (para aprender algunos ideogramas del idioma japonés)
- Kanji Gold (para aprender algunos ideogramas del idioma japonés)

DOKAN Nº2
Programas:

· Procesadores de texto japoneses (cedidos por Neocor Tech)
- J-text v.1.01 (programa completo)
- Typhoon MT 6.0 (demo)
- Tsunami notebook 2.0 (demo)

· Otros
- Mark Feavers Karaoke player
- Belldandy chan

· Puzzles
- Najato
- Ghost in the shell
- Shampoo

· Sitters Windows
- Asuka, Gendo, Hikari, Maya, Misato, Rei, Misato, Rei, Ritsuko, Shinji

DOKAN Nº3
Programas

· Procesadores de texto II
- NJStar 4.2 (demo)
- Japanese WordMage 4.5 (demo)
- JWP 1.31

· Varios
- Tabibito Japan Web Browser
- Tantei 1.1 (detective)

· Juegos
- Dynasy (demo)
- Koplio's story (demo)
- Mah Jongg 3000 Pro 6.1

· Temas de escritorio
- Desktop themes 1.78 (gestor de temas)
- Armitage III
- Chrono Trigger
- Crayon Shin Chan
- Dragon Ball

DOKAN Nº4
Programas

· Reproductores MP3
- WinAmp 1.91 SP1
- NAD 0.93

· Varios
- WKiss (programa de muñecas de papel digitales sobre personajes de manga)
- Temas de Escritorio para Windows (12)

· Protectores de pantalla
- Evangelion (2)
- Elf (17)
- Ys (3)

DOKAN Nº5
Programas

· Utilidades
- Windows Media Player 5.2
- Quick Time for Windows
- MicroAngelo 98 (gestor de iconos)
- Yer Winlogo 98 version 2.16 (gestor de pantallas de inicio)
- Desktop Changer (gestor de pantallas de escritorio)

· Made in Spain
- Studio Kôsen
- Fanzine electrónico Shirase nº1
- Asociación Tomodachi
- Pablo Antonio Sánchez Nogueiras papel de fondo escritorio

· Varios
- Solitario Sailor Moon
- The definitive Escaflowne icon pack

DOKAN ESPECIAL EVANGELION (especial nº1)
· Protectores de pantalla (13)
· Temas de escritorio
- Desktop Themes 1.80 (gestor de temas de escritorio)
- Evangelion by Emil
- Evangelion pack

· Windows sitters (8)
- Algunos tienen varios modelos de ropa; prueba a hacer *click* sobre ellos con el botón derecho del ratón.

· Varios
- 11 sitters que reaccionan mediante una pequeña animación haciendo doble *click* de ratón sobre ellos.

· Evangelion clock
· Winamp 1.92

DOKAN Nº6
· Utilidades
- Windows Media Player 5.2
- Quick Time for Windows

· Made in Spain
- Ubisoft Buck Bumble AVI trailer

· Varios
- JWP procesador de texto japonés (utilidades)
- NJStar 4.20 procesador de texto japonés
- Kanji Sensei 3.0 (lecciones de japonés)
- JDIC 2.6 (diccionario inglés-japonés)

DOKAN Nº7
· Utilidades
- Windows Media Player 5.2
- Quick Time for Windows
- Winamp 2.02
- WinZip 7.0

· Navegadores
- Internet Explorer 4.01
- Netscape Communicator 4.50

· Temas de escritorio
- Desktop themes 1.80 (gestor de temas)
- Rurouni Kenshin Desktop theme
- Sanosuke Desktop theme

· Juegos
- Final Fantasy VII demo

· Made in Spain
- Dossier 2as Chibijornadas

DOKAN ESPECIAL IV SALÓN DEL MANGA DE BARCELONA (segundo especial)
-Windows Media Player

DOKAN Nº8
· Utilidades
- Windows Media Player 5.2
- Intel Indeo 5
- Quick Time for Windows
- Winamp 2.04
- WinZip 7.0

· Navegadores
- Internet Explorer 4.01
- Netscape Communicator 4.06

· Made in Spain
- Morph de Roberto Pinteno
- Tsuiki Manga

· Saint Seiya
- Screen Saver
- Wallpaper

· Varios
- Diccionario Jerdy japonés-inglés-ruso
- WinJDic (diccionario inglés-japonés)
- WinKanji
- Free Light Japanese
- Utilidades para el procesador de texto JWP
- Kanji for Fun/Kanji Writer
- Winamp Skin Rei Ayanami
- SalaryMan CDRom demo
- Cursillo de japonés; frases útiles

DOKAN Nº9
· Utilidades
- Windows Media Player 5.2
- Intel Indeo 5
- Quick Time for Windows
- Winamp 2.05
- WinZip 7.0

· Navegadores
- Internet Explorer 4.01
- Netscape Communicator 4.50

· Made in Spain
- Tomodachi (información renovada)

· Pacific Software Publishing (programas idioma japonés)
- KanjiWord 3.5 (5 días)
- KanjiWord demo
- Kana Kun demo
- Kantaro demo
- Kanji OCR

· Varios
- Fuentes *kanji*
- Iconos de *anime*
- Fondos para escritorio
- WKiss 0.68 (+20 muñecas)
- NJWIN 1.6

-DOKAN ESPECIAL KIMAGURE ORANGE ROAD- (especial nº3)
· Utilidades
- Windows Media Player 5.2
- Intel Indeo 5
- Quick Time for Windows 3.02
- Winamp 2.05
- WinZip 7.0

· Navegadores
- Internet Explorer 4.01
- Netscape Communicator 4.50

· Temas de escritorio
- Desktop themes 1.80 (gestor de escritorio)
- Kimagure orange Road- Sensei le Roof

· Iconos



DOKAN
ドカン
cd manga!
Ot@ku Webs
Mundo del Anime
Kenshin's Rurouni Resource Center
The official English version of Kenshin's Rurouni Kenshin Chinese Webpage
NADESICO
You get to burning.
Rurouni Kenshin
Video
Gasaraki, Nadesico
Art Gallery
Nadesico, Utena, Cowboy Bebop
Made In...
Adamzine, Tomodachi
ADAMZINE
Editorial
¿Que es la ADAM?
Noticias
FAQ Studio Ghibli
El manga y el anime para adultos
¿El manga en España es caro?
¿Manga o comic japonés?
En defensa de Lupin
Encuesta a los socios
TOMODACHI


HAPPY BIRTHDAY!
Studio Kôsen

DOKAN 1st ANNIVERSARY



HAPPY BIRTHDAY!



